
ESPECIAL Nº 2
GAMES WORLD
games WORLD
NO OFICIAL
GUÍA ESTRATEGICA
sólo
795 Ptas
PERFECT
DARK
DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS
Terminado hasta el último modo y nivel
RECORRIDOS COMPLETOS
Guías paso a paso para cada misión
COMO VENCER A TUS AMIGOS
Completa guía multijugador
LA ÚNICA GUÍA QUE NECESITARÁS
795 Ptas.
00002
8 414090 223201
VIC

1er salón internacional del videojuego de Barcelona
La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

¡Quémate los dedos!

- Todos los Juegos
- Campeonatos On-Line
- Todas las cónsolas
- Todos los periféricos
- Presentaciones Oficiales

¡Últimas Novedades!

Y además... Jornadas Técnicas, Zona de desarrolladores, Taller de Videojuegos, Historia del Videojuego, Bolsa de Trabajo, Sección Cómic, RPG, Beta Testing, WAP...

Organiza: PROFEI S.L. • www.barcelonavideojuego.com

Venta anticipada de entradas en:



y Tiendas El Corte Inglés

www.elcorteingles.es
902 400 222







Especial No. 2
31 Octubre del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Josep Lorente

Colaboradores:
Gemma Firtuny, Raquel García, Pepi Martí,

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

Bienvenidos

Tienes mucha, mucha suerte... porque posees uno de los mejores juegos del mundo, aunque también uno de los más grandes y complejos del mundo. Necesitarás dios y ayuda y aquí te prestaremos de lo segundo.

Cuando Rare lanzó *GoldenEye 007* allá por 1997, todo el mundo esperaba que fuera un buen juego. Nadie creyó que llegase a ser algo tan revolucionario, ni que sería un cartucho al que estarías enganchado ininterrumpidamente durante los tres años siguientes. No nos cabía en la cabeza que pudiera ser tan bueno, y no creas que era por escepticismo, sino simplemente porque nuestra imaginación no estaba preparada.

Así que, cuando estábamos aquí sentados esperando la llegada de *Perfect Dark*, habiendo visto versiones no acabadas y habiendo hablado con Rare sobre el juego, no podíamos evitar un tembleque de piernas permanente. Y teníamos motivos para estar nerviosos. En cuanto llegó pudimos comprobar que es inmenso, adictivo y, en fin, que tiene realmente todo lo que le se le puede pedir a un videojuego. Nos quedamos quietos mirándolo durante más de un minuto, sin poder hacer nada más, y entonces reaccionamos y nos pusimos a jugar frenéticamente. Y jugamos cada hora de cada día, y mientras jugábamos tomábamos notas, apuntando todo lo que encontrábamos, analizando el juego a fondo. Todo este trabajo acabó convirtiéndose en algo así como cuatro billones de palabras.

Ahora, tras días seleccionando y destilando la información, lo que nos ha quedado es lo que tienes en tus manos ahora mismo. En las tuyas o en las de algún buen amigo.

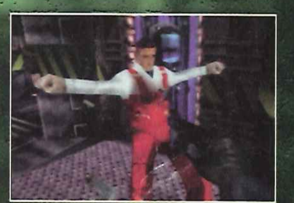
Hemos escogido la información más notable sobre cada aspecto del juego: las armas y sus atributos, los trucos, cómo abrirse camino dentro de los mapas Solo (en cada modo) y cómo borrar a tus amigos en el multijugador. ¡Hasta hemos encontrado todos los quesos! También hemos hecho recuadros de todas las cosas raras y tenemos nuestros propios retos, de modo que ahora lo único que tienes que hacer es jugar el juego hasta la extenuación. Disfruta... En realidad, no podrás evitarlo.

Sumario







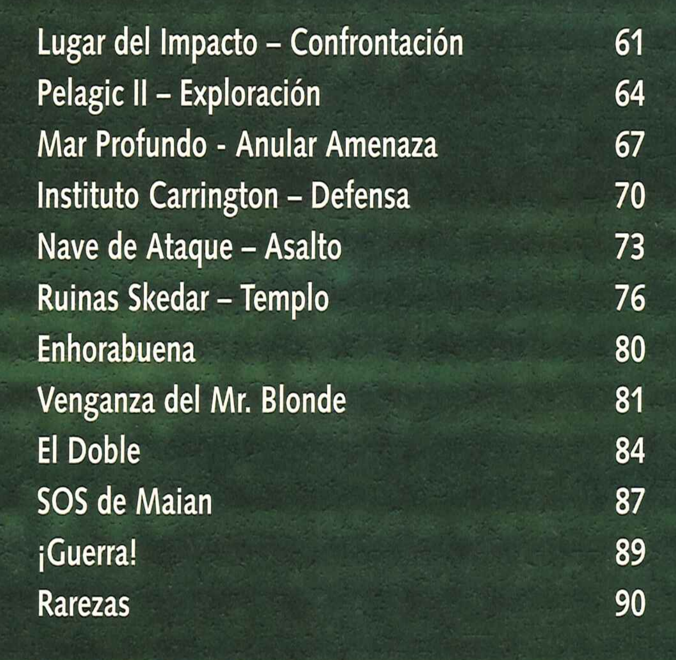








Perfect Dark





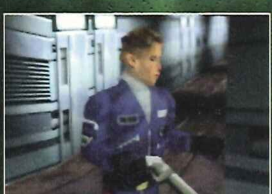


























Las criaturas de Rare

Todos sabemos que los videojuegos no se hacen solos. Alguien tiene que encargarse del asunto. Y en el caso de Perfect Dark, ha sido Rare Software. Veamos.

Conoces a Rare, ¿no es así? Vamos, seguro que los conoces. Ellos hicieron *GoldenEye*, el bond-tástico predecesor de *Perfect Dark*. Seguro que has oído algo al respecto. También hicieron *Banjo-Kazooie*. Y *Donkey Kong*. Tienes que haber oído algo al respecto.

Pero, ¿sabías que también fueron los responsables de tres juegos de *Donkey Kong* para la SNES (la consola que casi todo el mundo tenía antes de que Nintendo inventara la N64)? Además, hicieron *Battletoads* para la NES, la primera consola que existió. Incluso alguna vez crearon un juego llamado *Ivan "Ironman" Stewar's Super Off Road Racer*. Y seguro que estarás preguntándote: "¿quién diablos era ese Ivan?".

De hecho, Rare ha estado desarrollando juegos desde el principio de los tiempos. Incluso antes de que la NES fuera inventada, en la época en la que, si querías jugar en casa, tenías que hacerlo en un ordenador como el Sinclair ZX Spectrum 48K, el cual sólo podía mostrar siete colores, y los juegos tenían que cargarse desde una cinta. Parece que estemos hablando de cosas de la Edad Media, pero si tienes más de veinte años recordarás esa época con cariño (vendrán a tu memoria juegos como *Jetpac*, *Atic Atac* y *Sabre Wulf*.) Pues bien, estos mismos juegos, junto con otros 20, fueron creados por una compañía llamada Ultimate Play The Game, que no eran otros que Rare disfrazados.

Tras el deceso del Spectrum, Ultimate Play The Game cambio oficialmente su nombre por el de Rare, con el que sacaron alrededor de 50 juegos para la NES y unos 8 para la SNES, antes de centrar su atención exclusivamente en la N64. Y fue aquí donde, tras tantear el terreno con *Diddy Kong Racing* y *Blast Corps*, sacaron a la luz el fantástico *GoldenEye*.

A pesar de que la prensa lo amaba, *GoldenEye* no había tenido mucha publicidad, hasta que alguien se percató de lo bien que iban sus ventas. Se trataba de un juego tan bueno que la gente compraba una N64 solamente para poder jugar con él, y desde entonces *GoldenEye* no ha perdido nunca su atractivo.

Así que cuando Nintendo decidió no luchar por la licencia de El mañana nunca muere mucha gente pensó que *GoldenEye* no tendría una continuación. Pero se equivocaban, porque Rare ya se había puesto a trabajar en un juego nuevo, ambientado en el futuro, y en el que aparecía una misteriosa dama de nombre Joanna Dark. Y este juego, por fin, ya está entre nosotros. Ésta es la historia de Rare Software.



Negocios Secretos

La historia de Rare parece sacada de algún videojuego de rol, pero es la compañía la que ha contribuido a mantenerla, debido al secreto en que se envuelve a sí misma.

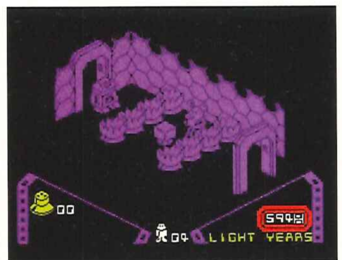
Rare es ciertamente un grupo difícil de abordar; tanto que sólo distribuyeron tres copias de la versión no acabada de *Perfect Dark* a la industria antes del lanzamiento oficial. Pero se cuentan cosas que aumentan más el velo de misterio: el camino que conduce al edificio de trabajo de Rare está vigilado las 24 horas por cámaras de seguridad y *rotweillers*. Los equipos que trabajan en diferentes juegos no tienen permitido ver lo que hacen los otros; es el caso del grupo que hizo *Jet Force Gemini*, que nunca pudo ver el desarrollo de *Perfect Dark*, y viceversa.

Además, en el edificio de Rare se requiere una tarjeta especial de acceso cada tres puertas; y tienen un comedor gigante donde se sirven tapas, algo que está muy bien.

Puede que nada de esto sea cierto, pero sea como sea, Rare nunca deja ver sus trabajos hasta que están terminados.

Sencillamente, nunca trates de colarte a echar un vistazo: eso es todo.

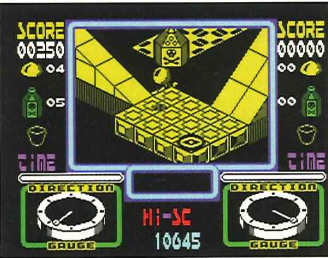
Lista de Rare-éxitos



Alien 8 (1984), la secuela de Knight Lore.



Atic Atac (1983) el rey del pollo frito.



Bubbler (1987), un juego de puzzles.



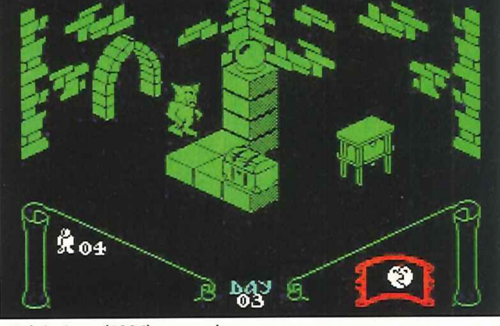
Cookie (1984) bichos por doquier.

LOS AÑOS DE LA SPECTRUM

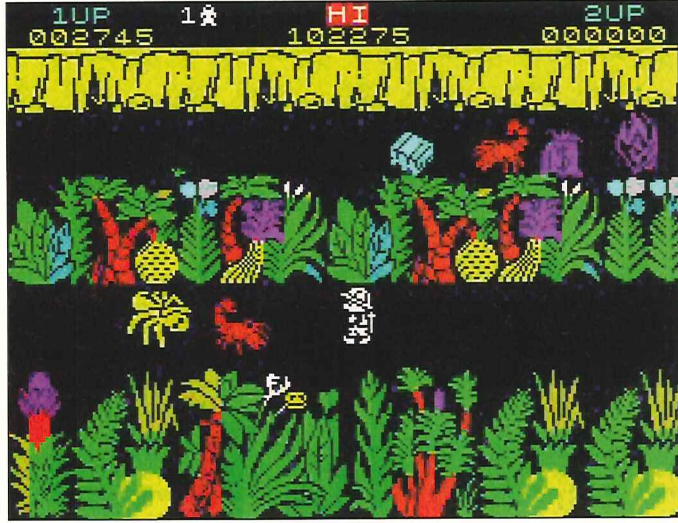
Rare, bajo el nombre de Ultimate Play The Game, lanzó alrededor de 20 juegos para Spectrum y Commodore 64, empezando con *JetPac, Pssst* y *Atic Atac* en 1983 y acabando con *Bubbler* y *Martionoids* en 1987. Durante este proceso, dieron a conocer dos de los personajes más famosos en la historia de los 8 bits: Jetman (un pequeño ser espacial blanco con un propulsor, en *Jetpak,* y un cochecito lunar, en *Lunar Jetman*) y Sabre Man, un explorador sin cara pero con un sombrero inmenso, en *Sabre Wulf* y *Pentagram.* También tuvieron que acuñar la palabra "isométrico", término que hoy significa más o menos "3D enfocadas diagonalmente desde los lados y arriba", que era justo como se veían *Knight Lore, Alien 8* y *Pentagram* y que, en aquel momento, fue considerado como algo genial. Y de hecho, lo fue. En aquel momento.



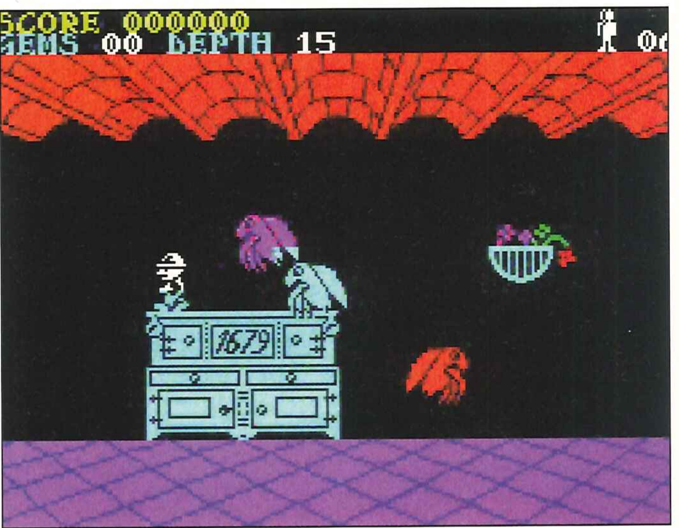
Gunfright (1986) fue un shooter muy popular.



Knight Lore (1984) era verde y muy oscuro.



Sabre Wulf (1984) tenía tres finales, todos muy chulos.



Underwurlde (1984), un juego plagado de gamberradas marca Rare.

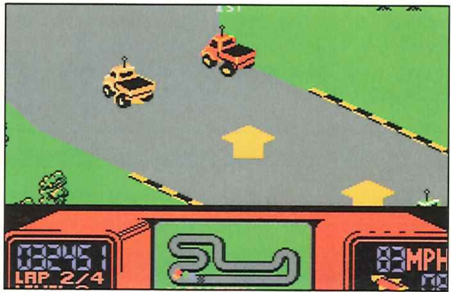
Los años de la NES

Rare, habiendo cambiado ahora su nombre oficialmente, ante notario y todo, dirigió su atención hacia la NES, para la que lanzó unos 40 juegos. *Jet Man* fue un retorno a *Solar Jetman* (esta vez pilotando una nave espacial.)

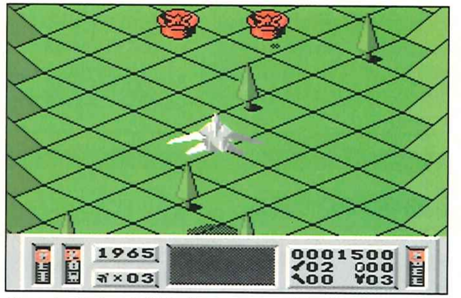
Entre otros favoritos estaban *RC Pro AM*, un juego de carreras con perspectiva vertical en el que conducías coches teledirigidos alrededor de una pista contra tres coches de la CPU. También hay que recordar a *Marble Madness*, en el que dirigías una canica por una especie de laberinto en 3D intentando no caerte por la orilla ni dentro de un hueco, y, por último, *Battletoads*, un plataformas-*beat 'em up* de scroll lateral que constituyó la respuesta de Rare a *Teenage Mutant Ninja Turtles*.



Arch Rivals (1989), un beat 'em up de baloncesto.



RC Pro AM (1987), carreras de camiones.

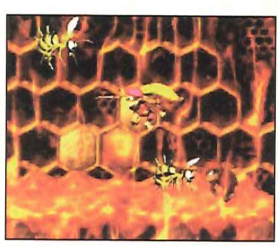


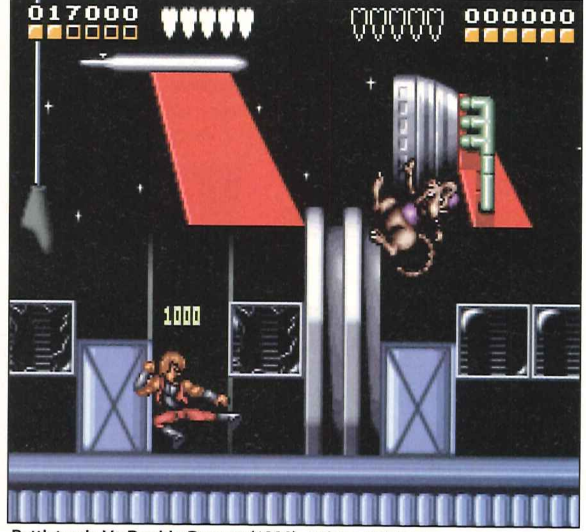
Captain Skyhawk (1989), otro venerable bisabuelo.

Los años de la SNES

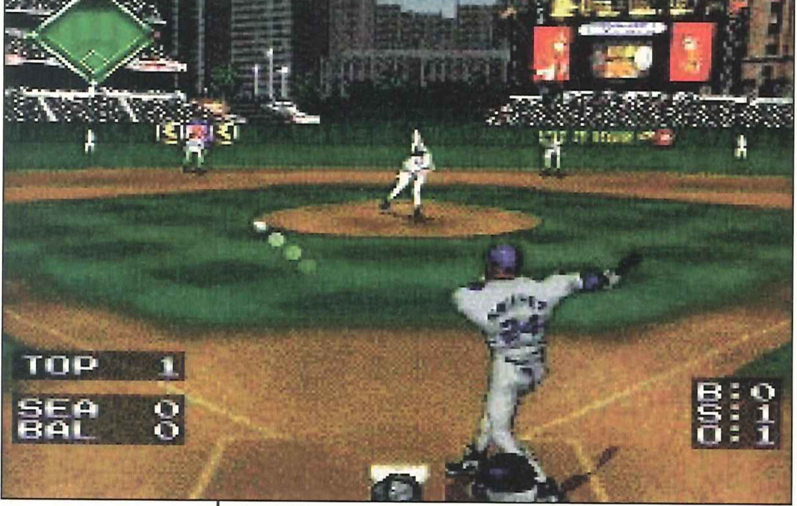
A medida que la tecnología avanzaba, los juegos se hacían más complejos y tardaban más en desarrollarse (hasta los nombres se hacían más largos), pero Rare seguía progresando. *Battletoads* (en *Battlemaniacs* y en *Vs Double Dragon*) vio los gráficos de la SNES, hasta ese momento, llevados a sus límites. Eso fue hasta la llegada de *Donkey Kong Country* (y sus dos continuaciones), títulos que pusieron a babear a todo el mundo y le dieron a Rare la reputación de que sabían trabajar de un modo ciertamente especial.


Donkey Kong Country 3 (1995)


Donkey Kong Country 2 (1995)



Battletoads Vs Double Dragon (1993), peleas callejeras.



Ken Griffey Jr's Winning Run (1996) un simulador de béisbol.

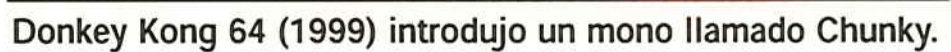


Battletoads in Battlemaniacs (1993), una mutación de las tortugas ninja.

Los años de la N64

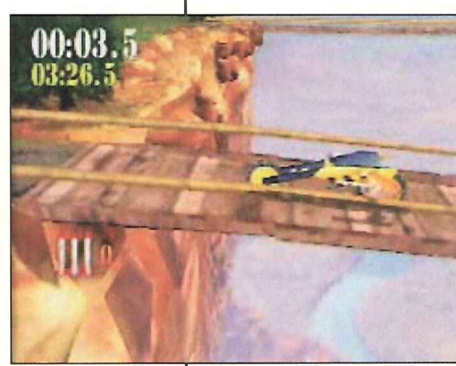


Donkey Kong 64 (1999) introdujo un mono llamado Chunky.





Banjo-Kazooie (1998), un plataformas fantástico.



Blast Corps (1997)

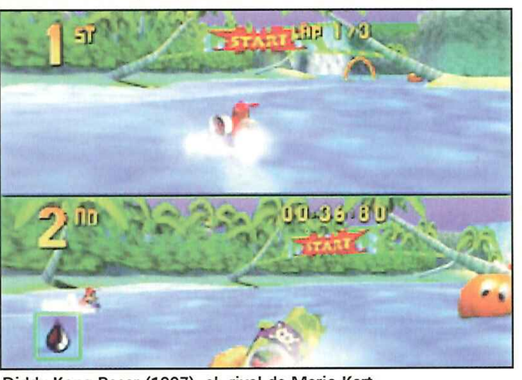
Hasta la fecha, Rare ha realizado ocho juegos para la N64 en este orden: *Killer Instinct*, *Blast Corps*, *Diddy Kong Racing*, *GoldenEye*, *Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*, y *Perfect Dark*. *Killer Instinct*, el primer juego de Rare para la SNES, que luego fue transformado en recreativa, había sido pensado al principio para dar a conocer oficialmente el "Proyecto Ultra", nombre con el que se conocía a la N64 antes de su lanzamiento. Con la ligera excepción de *Blast Corps*, cada uno de los juegos de Rare para la N64 han sido un clásico instantáneo, y *Perfect Dark* ha llevado las cosas a otro nivel.



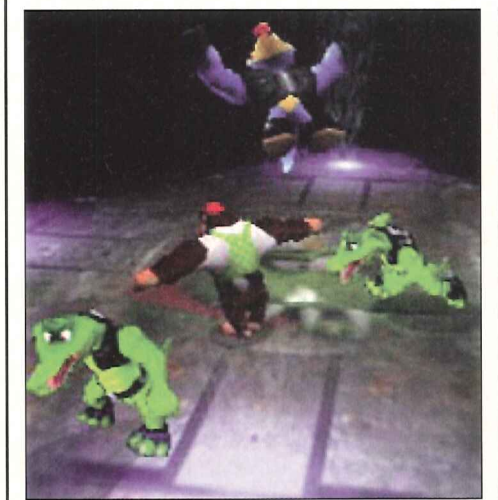
Jet Force Gemini (1999), un shooter en 3D nada astrológico.



GoldenEye 007 (1997), beatificado e imbatible, hasta ahora.



Diddy Kong Racer (1997), el rival de Mario Kart.



Donkey Kong 64 (1999) está lleno de detalles encantadores.



Killer Instinct Gold (1996), la conversión para N64 de la recreativa de Rare.



Lanzamiento EXITOSO

Un repaso a la campaña publicitaria de Perfect Dark que ha hecho enmudecer de perplejidad a centenares de personas.

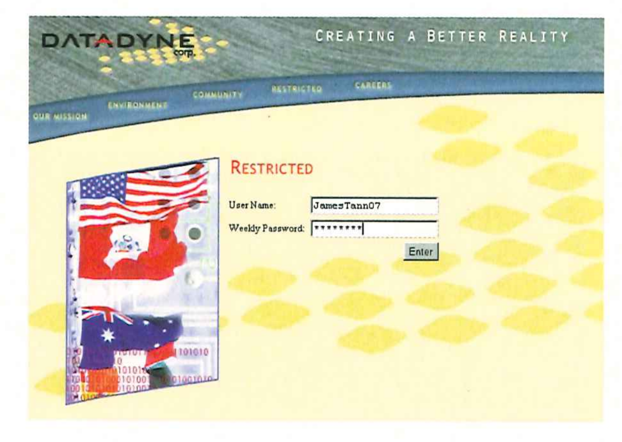
Después de tres años en desarrollo, los preparativos para el lanzamiento de *Perfect Dark* sólo pueden ser descritos como un largo y tormentoso chirriar de dientes. Si eres poseedor de una N64 dotado de, al menos, un miligramo de pasión, seguramente te habrás agenciado un cartucho de la versión final de *Perfect Dark* con la misma destreza que un león hambriento engulle un trozo de turista. Pero antes de ese día mágico de julio, había muy poco por hacer para dar alivio al hambre de *Perfect Dark.* En un golpe de ingenio, a Nintendo se le ocurrió una taladradora campaña en Internet con la que puso muchos bocas a babear, principalmente porque no quedaba claro si se trataba de algo real o si era pura ficción, ni si aquello podía ser un videojuego después de todo.

Veamos en qué consistía esta campaña. Tú ya conoces los dos bandos principales en *Perfect Dark*: el Instituto Carrington, donde Joanna fue entrenada y trabaja actualmente, y dataDyne, la siniestra megacorporación de sospechosas alianzas con extraterrestres, desde donde Joanna recibe la angustiosa llamada de auxilio de un científico del Instituto Carrington al comienzo del juego. Bien, pues resulta que, desde Semana Santa, existen dos páginas en Internet: http:/www.carringtoninstitute.com y http:/datadyne.com.

En lugar de parecer anuncios de *Perfect Dark*, ambas sedes lucen como páginas web de aburridas corporaciones, sin una sola insinuación irónica ni una referencia al videojuego. Larga y pesadamente, ambas sedes exponen las convincentes razones para sus objetivos y para sus logros: el Instituto Carrington es una institución de capital privado fundada para fortalecer la Seguridad Nacional, mientras que dataDyne declara ser una corporación de alcance global, asociada a 352 complejos de investigación, desarrollo y reciclaje en 53 países. Incluso cada página ofrecía empleos, en busca de cualquier cosa, desde Agentes y Astrofísicos hasta Enfermeras y Analistas de Proliferación de Misiles. Aquellos que se interesaron por dataDyne fueron invitados a dar un vistazo a un camión de reclutamiento de la corporación, camión que recorrió varias escuelas en Estados Unidos ofreciendo anticipos de *Perfect Dark* antes de su lanzamiento en ese país.

Donde podía verse realmente de qué iban estas páginas web era en sus áreas restringidas, a las que sólo se entraba mediante un código de acceso especial (que ponemos más abajo, con letras rojas.) dataDyne denunciaba un robo perpetrado por una mujer de 1'75m de altura, con el pelo castaño y corto -la Sra. Dark, obviamente-, dejando ver incluso las imágenes obtenidas con las cámaras de seguridad. Entretanto, las páginas del Instituto Carrington informaban del secuestro de un científico por parte de dataDyne.

Fue algo desmesuradamente fantástico, y ha tenido a todo el mundo frotándose las manos de desconcierto hasta el momento en que la moneda de *Perfect Dark* al fin cayó. Ahora que el juego está en la calle, todo esto le aporta un atractivo extra, manteniéndote al día de los siniestros sucesos que encierra el argumento de *Perfect Dark*. Échale tú mismo un vistazo.



DATADYNE
http://www.datadyne.com
Nombre de usuario: JamesTann07
Contraseña: 8CR31D29

INSTITUTO CARRINGTON
http://www.carringtoninstitute.com
Nombre de usuario: solaris
Contraseña: pal32ver21z





Cámara Indiscreta

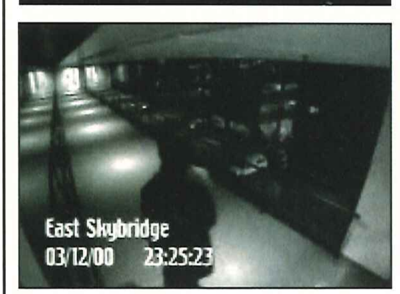
Ésta es la grabación de Joanna Dark infiltrándose en la siniestra corporación dataDyne, según las cámaras de seguridad.

Datadyne Corp

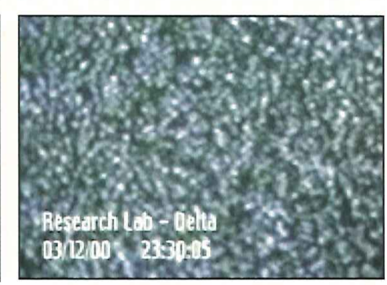
Report
Security Breach
03/12/00











También en televisión

El anuncio de *Perfect Dark* ha sido proyectado en salas de cines de Estados Unidos durante los últimos meses. Habiendo costado una buena suma, el spot está grabado con personajes reales y muestra a la impresionante modelo Michelle Merkin en el papel de Joanna Dark despertando, duchándose y (riete) vistiéndose para entrar en algunas escenas de videojuego. Y todo es presentado con un aire de dureza que hace que *Blade Runner* parezca el *Rey León*, acompañada de una voz en off de un tío con dolor de garganta que normalmente presenta los trailers de las películas. Desgraciadamente, el anuncio nunca apareció en las pantallas de nuestros televisores, aunque han corrido algunas cintas con vídeos promocionales. Sin embargo, es una pena perderse el texto del anuncio que decía (siempre con tono Barry White): "Bienvenidos al año 2023. Las grandes corporaciones se fusionan ahora con naciones extraterrestres. Una antigua batalla está librándose en el fondo del océano, el Presidente está a punto de ser clonado, y tu tarea es intentar salvar al mundo. Tienes que tomar una decisión de vital importancia. ¿Qué te vas a poner para hacer el trabajo? El equipo creador de *GoldenEye* para N64 te presenta a la agente especial Joanna Dark. Verás que la única persona suficientemente macho para un trabajo como éste, es una mujer."

Ya lo sabes ¿eh?













Instituto Carrington

Joanna Dark no es tan perfecta al comienzo, así que lo mejor es darse un paseo por el instituto Carrington para poner a punto las habilidades de espionaje con una o dos misiones de entrenamiento.

Planta Superior

Oficina de Joanna
Aquí no hay mucho movimiento.
Activando el ordenador del escritorio accedes al "Menú Perfecto" principal, que te permite consultar prácticamente todo. También puedes abrir este menú pulsando Start.





Oficina de Carrington
Está vacía en gran parte, a excepción del jefe, que se pone a hablar de vez en cuando si te quedas mirándolo un rato. No hay mucho que ver por aquí y el panel gris de la pared sólo entra en juego durante las Misiones Solo.

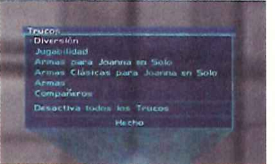




Oficina de Grimshaw
Trucos
Enciende el ordenador de la derecha para ver qué trucos has aprendido. Puedes activarlos de tres maneras: completando misiones en cualquier nivel; acabando niveles dentro de un cierto tiempo o conectando el cartucho de *Perfect Dark* de Game Boy en el Transfer Pak. En las Misiones Solo encontrarás más detalles.

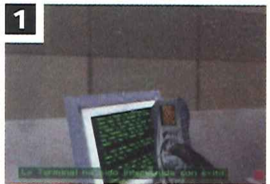
Reseñas de los Personajes
Pulsa el botón B en el ordenador de la izquierda en esta misma oficina y aparecerá una lista de los personajes que has visto durante las Misiones Solo. También hay versiones escritas del argumento, por si te has saltado alguna escena de vídeo o se te está complicando la historia debido a sus giros y sorpresas.



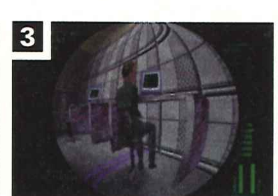




Laboratorio de Dispositivos


1


2


3


4


5

Entrenamiento
Enciende el ordenador para empezar el entrenamiento. Te enseñamos cómo completar las 10 misiones.
1. **Conector de Datos.** Conéctate al terminal del otro lado de la habitación para abrir una puerta secreta junto a la mesa lila.
2. **Mina ECM.** Cruza la puerta secreta, gira a la derecha y lanza la mina al ordenador.
3. **CamSpy.** Conduce la CamSpy a través de la puerta secreta y luego hacia la izquierda hasta el centro de información.
4. **Visión Nocturna.** Entra por la puerta secreta, gira a la izquierda, a la derecha, a la derecha de nuevo y encuentra el interruptor.
5. **Decodificador.** Tras la puerta secreta, gira a la derecha y luego a la izquierda para dar con el panel de la puerta.
6. **Rastreador-R.** En el túnel secreto, ve por la derecha, izquierda, cruza la puerta, toma la segunda entrada a la izquierda y encontrarás el Escáner IR.
7. **Escáner IR.** El mismo recorrido anterior pero girando por la primera entrada a la izquierda. La puerta está a la derecha.
8. **Escáner Rayos-X.** Vuelve a la puerta del Escáner y sigue el corredor hacia la sala amplia. Hay interruptores a cada lado.
9. **Disfraz.** Ponte el disfraz y sigue por el túnel de regreso hacia el centro de información. Habla con Grimshaw.
10. **Dispositivo de Ocultación.** Activa la ocultación y dirígete a la sala del Escáner, tras los interruptores escondidos y el arma empotrada.


6


7


8


9


10

Sótano

Hangar
La rampa del extremo final de la primera planta del Instituto conduce a una motonave (pulsa dos veces B y la podrás usar) si giras a la derecha; o, si giras a la izquierda, te lleva a una sala con un tío malhumorado y un ordenador. Los demás corredores sólo se abrirán más adelante, en las Misiones Solo.

Ubicación de Niveles y Vehículos
Usando el monitor junto al tío en la zona llena de cajas podrás conocer la ubicación de vehículos y niveles una vez los encuentras en el juego. ¿Estuviste en algún sitio y no sabes bien cómo encaja dentro del recorrido total de la misión? Pues sólo necesitas venir aquí.





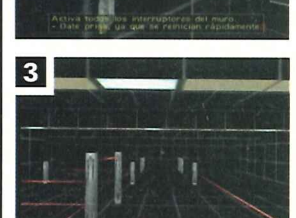




Primera Planta


1

2


3

Sala de entrenamiento de simulantes
Aquí es donde puedes practicar la búsqueda, los movimientos y la lucha contra los guardias de dataDyne. Completa cada misión de este modo:
1. Mirar alrededor. Hay terminales en el suelo, en lo alto de las paredes opuestas y dos en el techo. Pulsa después los interruptores de la pared con B.
2. Movimiento 1. Desplázate mediante el movimiento lateral a izquierda o derecha, pulsando B para activar los interruptores al pasar.
3. Movimiento 2. Agáchate para pasar bajo los láseres, a la izquierda y al fondo, y activar los interruptores.
4. Combate sin armas 1. Derriba los tres oponentes moviéndote a un lado o atrás para golpear sin ser alcanzado.
5. Combate sin armas 2. Escóndete tras la pared para esperar que el segundo oponente regrese.
6. Combate directo 1. Lánzate rápidamente sobre los guardias y acaba con ellos.
7. Combate directo 2. Agáchate tras la pared de la izquierda, esquiva el fuego, desarma al primer guardia y dispara a los otros.


4


5


6


7

Sala de Tiro



Además de poder repasar las armas que has descubierto durante las misiones Solo, aquí también podrás intentar ganar medallas de oro, plata y bronce en la sala de entrenamiento, la de cristales, a la derecha. Aquí aparecerán únicamente las armas que hayas encontrado en las misiones Solo. Busca en el recuadro cómo ganar las medallas; si te haces con todas las de oro, abrirás el armamento de *GoldenEye* en el menú de trucos.





Las armas

Si quieres llegar lejos en el juego tendrás que manejar perfectamente el inmenso arsenal... entrenando.



Principal: Descripción del ataque por defecto y del mejor modo de usarlo.

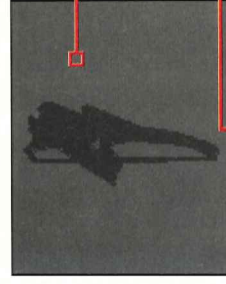
O/P/B: Nuestro método de indiscutible eficacia para ganar los premios de la Sala de Tiro.

Secundaria: Mantén pulsado B para habilitar esta función.

Silueta: Es nuestra práctica ayuda visual.

Entre paréntesis: Capacidad del cargador y munición máxima de la función principal.

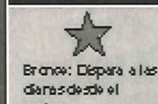
Entre paréntesis: Capacidad del cargador y munición máxima de la función secundaria.



BALLESTA

Principal: Sedante. Apunta desde lejos. Es un arma lenta, así que asegura la puntería desde el primer tiro. (5/69).

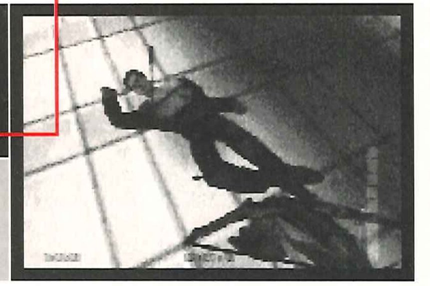
Secundaria: Muerte Instantánea. Disparando estas flechas enfriarás muchos cuerpos. (5/69).




Bronce: Dispara a las dianas desde el centro

Plata: Apunta al centro de la diana desde el centro.

Oro: Ponte a la izquierda y mueve la mira ligeramente.





DESARMADO

Principal: Puñetazo. Un simple puñetazo puede hacer mucho daño en Agente; y si se lo das a un guardia por detrás garantizas una 'muerte'.

Secundaria: Desarmar. Quítale el arma a casi cualquier enemigo humano. Una vez lo hagas, retrocede para evitar un golpe en la cara.



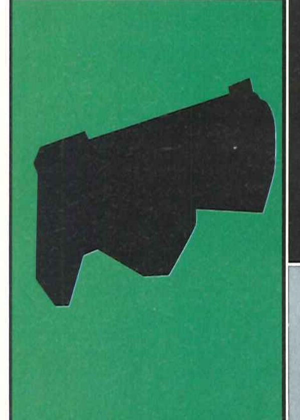


Bronce: N/D

Plata: N/D

Oro: N/D





FALCON 2

Principal: Disparo Único. De excelente precisión y muy útil contra grupos de guardias, donde un recargado rápido es indispensable. (8/800)

Secundaria: Culatazo. Funciona exactamente del mismo modo que el movimiento de Desarmar, pero es mucho más dañino. Es útil sólo cuando te has quedado sin balas.



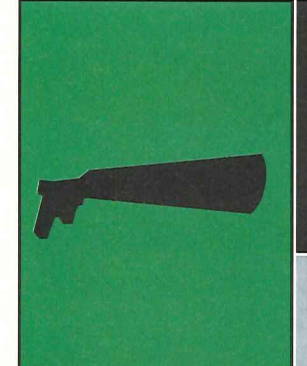


Bronce: Apunta a las dianas.

Plata: Muévete a los lados mientras disparas.

Oro: Ponte a la derecha, disparando cuando esté enfrente.





FALCON 2 (SILENCIADOR)

Principal: Disparo Único. Igual función que la Falcon 2 normal, pero con silenciador. Deslízate por detrás de los guardias y apunta a la cabeza. (8/800)

Secundaria: Culatazo. Como antes, es un recurso para cuando estés sin munición, pero hace más daño que un puñetazo normal.



Bronce: Dispara únicamente cuando el objetivo esté frente a ti.

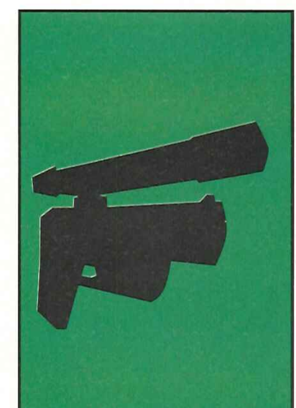


Plata: Hay mucho tiempo; dispara una vez por giro del objetivo.



Oro: Muévete de lado con los objetivos y recarga cuando se giren.





FALCON 2 (MIRILLA)

Principal: Disparo Único. Se trata de una Falcon sin silenciador con un zoom de 2x. Útil para abrir el coco de los guardias desde lejos. (8/800)

Secundaria: Culatazo. ¿Estás sin munición? ¿No dispones de más armas? Tal vez esto te saque de apuros.



Bronce: Usa la mirilla para acertar a la diana.

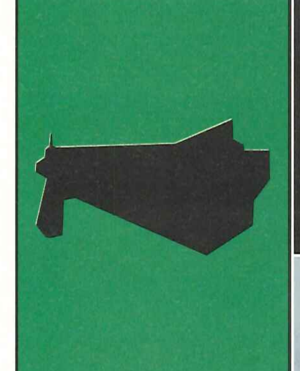


Plata: Ponte a la izquierda y dispara cuando el objetivo esté enfrente.



Oro: Muévete a los lados disparando sólo cuando esté quieto.





MAGSEC 4

Principal: Disparo Único. Tiene un zoom de buena calidad, pero su pésima precisión y el reducido cargador la hacen muy poco atractiva. (9/800)

Secundaria: Ráfaga 3 Cartuchos. Reduce un poco la imprecisión del arma, pero sólo en distancias cortas. (9/800)



Bronce: Usa R para hacer un zoom sobre los objetivos.

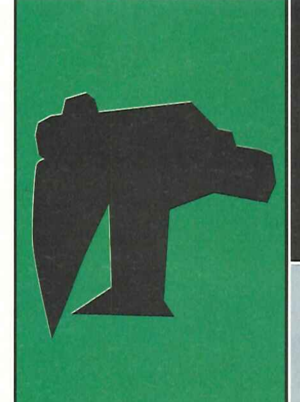


Plata: Usa R, tómate tu tiempo y deja las dianas del centro para el final.



Oro: Colócate en la izquierda y sincroniza los disparos con el paso de los objetivos.





MAULER

Principal: Disparo Único. Es rápida, pero los disparos únicos son muy débiles. Usa la función secundaria todo el tiempo. (20/800)

Secundaria: Disparo Cargado. Mucho mejor; las cinco balas de un sólo disparo destruyen a cualquier Skedar inmediatamente. (20/800)



Bronce: Ubícate justo enfrente de las dianas. Usa R.

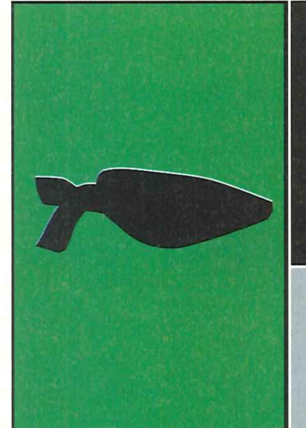


Plata: Ponte a la derecha y usa R para apuntar a los objetivos.



Oro: Usa disparos recargados. Recarga rápidamente después del tercer disparo.





PHOENIX

Principal: Disparo Único. Parece débil, pero debido a su precisión, la Phoenix resulta ideal para grupos pequeños. (8/800)

Secundaria: Cartuchos Explosivos. Esas minúsculas explosiones son tremendamente poderosas; ideales para borrar grupos grandes fácilmente. (8/800)



Bronce: Usa disparos normales o explosivos.

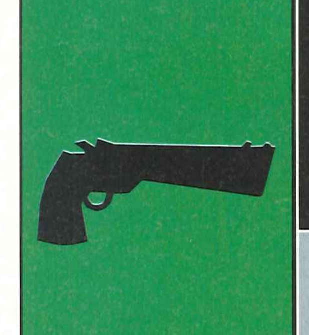


Plata: Usa disparos explosivos y quédate en medio.



Oro: Usa disparos explosivos cuando se coloquen en el centro.





DY357 MAGNUM

Principal: Dis..pa..ro..len..to. Puede matar a dos o más guardias puestos en línea, pero es tan lenta que acabarás aplastado en segundos. (6/200)

Secundaria: Culatazo. Un recurso para ocasiones realmente desesperadas. Un golpe en la nuca de un guardia le garantiza la muerte.



Bronce: Éste es fácil: sólo apunta y dispara desde la izquierda.

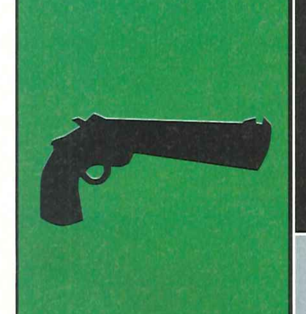


Plata: Párate enfrente de cada hilera de dianas y dispara.



Oro: Dispara al objetivo izquierdo y espera a que se gire uno en el centro.





DY375-LX

Principal: Disparo Único. La Magnum dorada de Trent Easton mata a cualquier enemigo de un solo tiro pero, de nuevo, es terriblemente lenta. (6/200)

Secundaria: Culatazo. Aún estamos intentando adivinar para qué sirve esta función pudiendo matar de un tiro.



Bronce: Ponte a la derecha y luego a izquierda y usa R.

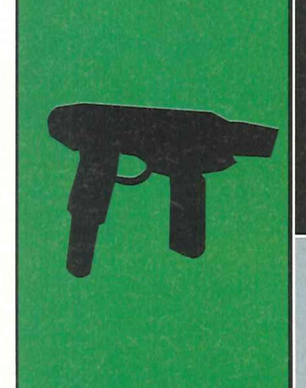


Plata: Ponte a la izquierda y espera que las dianas se alineen.



Oro: Ponte en el centro y dispara cuando las dianas pasen.





CMP150

Principal: Fuego Rápido. Un arma estupenda que te brinda la posibilidad de disparar 32 balas sin recargar. (32/800)

Secundaria: Seguir Objetivo. Mantén apretado R para seguir a los guardias que se cubren o se esconden tras las esquinas. (32/800)



Bronce: Dispara a la diana de un objetivo individual.

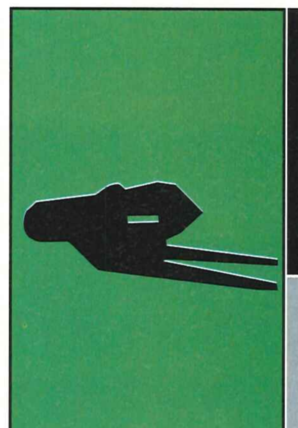


Plata: Primero dispara a las dos de la derecha, luego a las de la izquierda.



Oro: Ponte a la izquierda y espera que los objetivos se aproximen.





CICLÓN

Principal: Fuego Rápido. Combina precisión y velocidad, pero tendrás que esconderte en algún rincón para tener tiempo de recargar. (50/800)

Secundaria: Descarga de Cartuchos. Frenética. Tiene una velocidad de disparo aún mayor que en el modo Principal, por lo que es muy útil contra multitudes. (50/800)



Bronce: Simplemente apunta a las dianas.

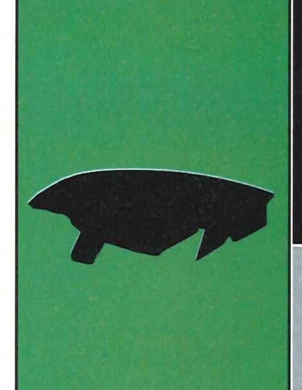


Plata: Quédate en el centro y recarga mientras van apareciendo.



Oro: Ponte en el centro, apunta al objetivo y no sueltes el gatillo.





CALLISTO NTG

Principal: Fuego Rápido. No es tan débil como la Phoenix, pero sigue siendo muy lenta y poco contundente como para recomendarla. (32/800)

Secundaria: Cartuchos de Alto Impacto. Funciona bien si no sueltas el gatillo. Muy útil para matar Skedars mientras corres hacia atrás. (32/800)



Bronce: Apunta a la diana más cercana.



Plata: Vete hacia la derecha y dispara a la diana cuando se detenga.



Oro: Usa el fuego rápido a la izquierda y luego ocúpate del objetivo del centro.





RC-P120

Principal: Fuego Rápido. Casi nunca necesita recargar y presenta una suculenta velocidad de disparo. Indispensable contra guardias con escudo. (120/800)

Secundaria: Ocultación. Engulle munición sin piedad y el dispositivo de ocultación desaparece en cuanto disparas. (120/800)



Bronce: Dispara como loco al objetivo.

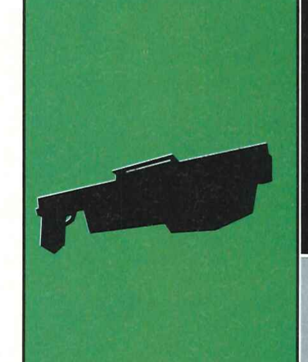


Plata: Usa la ocultación y luego dispara al blanco con el fuego rápido.



Oro: Usa la ocultación y luego el fuego rápido contra todas las dianas.





ARMA PC

Principal: Fuego en Ráfaga. Divino. Rápido, rotundamente preciso y con zoom. Resérvalo para grupos grandes de guardias. (50/800)

Secundaria: Dejar Como Centinela. Tiene munición limitada y no la puedes tomar de nuevo, así que úsalo sólo como último recurso. (50/50)



Bronce: Usa el zoom para disparar a los objetivos.

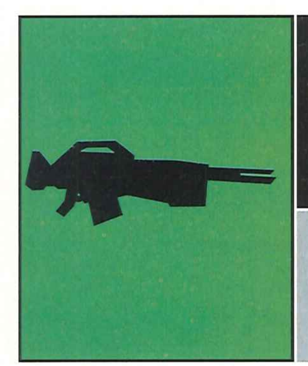


Plata: Lanza el centinela por detrás de los objetivos.



Oro: Ponte a la derecha y usa R para apuntar a las dianas.





DRAGON

Principal: Fuego en Ráfaga. Es como una CMP150 pero poderosa. Una pieza de cuidado, con una velocidad de recarga espléndida. (30/400)

Secundaria: Autodestrucción. Déjala en ascensores o ponla tras las esquinas. No necesita ninguna munición. Va de maravilla.



Bronce: Apunta a la diana, recarga durante los giros.

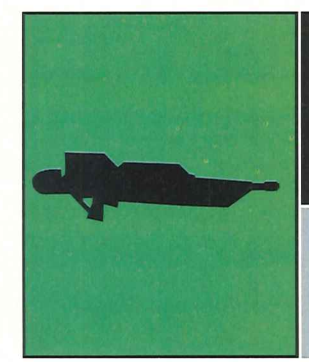


Plata: Lanza la auto-destrucción *enfrente* de una ruta de dianas.



Oro: Apunta a un objetivo lejano desde el centro.





VENGADOR K7

Principal: Fuego en Ráfaga. Es rápido y tiene un zoom muy útil, pero la demora para recargar le resta puntos. (25/400)

Secundaria: Detector de Trampas. No hay ningún motivo para no tener este detector de armas yminas.



Bronce: Apunta a las dianas con R.

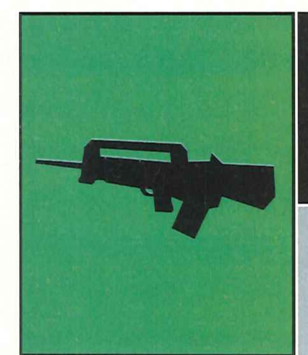


Plata: Usa el Detector de Trampas para descubrir la mina.



Oro: Primero el objetivo del centro.





AR34

Principal: Fuego en Ráfaga. Otra arma veloz y poderosa, aunque decepcionante por lo que tarda en recargar. (30/400)

Secundaria: Usar Mirilla. Un zoom de 3x para apuntar desde distancias largas. Útil en espacios abiertos. (30/400)



Bronce: Párate justo enfrente a cada objetivo.

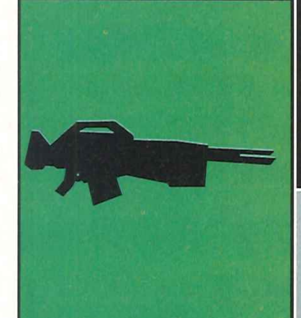


Plata: Ponte a la derecha y apunta a las dianas mientras se retiran.



Oro: Usa la mirilla y dispara al objetivo únicamente cuando esté quieto.





SUPERDRAGON

Principal: Fuego Rápido. Magnífico, para abatir a un grupo de guardias. Preciso en largas distancias. (30/400)

Secundaria: Lanzagranadas. Hace que las cosas sean casi *demasiado* fáciles. (6/40)



Bronce: Apunta a la diana cuando el objetivo esté quieto.

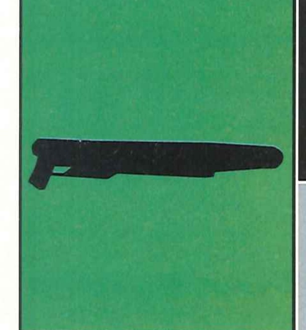


Plata: Dirige una granada al centro de cada fila.



Oro: Una granada al centro, otra al frente y otra al fondo.





ESCOPETA

Principal: Fuego de Escopeta. Devastadora de cerca, inútil desde lejos. Y con una larga y lenta recarga. (9/100)

Secundaria: Disparo doble. Es algo inútil, a menos que no confíes en la puntería del primer disparo. (9/100)



Bronce: Usa el disparo doble con cada objetivo.



Plata: Quédate en el centro y emplea el disparo doble.



Oro: Desplázate a los lados y usa el disparo doble.





SEGADORA

Principal: Cosechar. Es rápido, pero poco preciso. Agáchate para mejorar la puntería. (200/800)

Secundaria: Trituradora. Tendrás que acercarte, pero con esto puedes infligir un daño extemo.

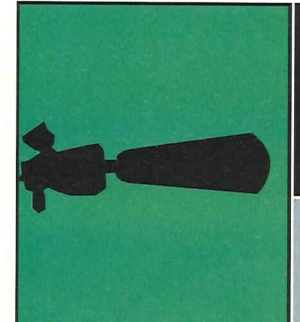



Bronce: La munición es infinita, así que no pares de disparar.

Plata: Agáchate, muévete y no pares de disparar.

Oro: Ponte a la derecha y apunta mientras se retiran.





RIFLE FR.

Principal: Disparo Único. Si estás muy alejado sentirás mucha inestabilidad al apuntar. (8/400)

Secundaria: Agacharse. Ofrece una estabilidad precisa incluso apuntando con un zoom de x30.



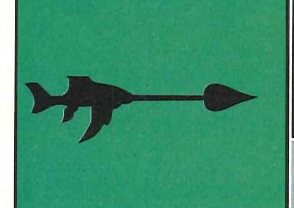


Bronce: Usa el zoom completo para apuntar a las dianas.

Plata: Con el zoom, dispara cuatro veces seguidas.

Oro: Usa todo el zoom para apuntar, Apretada el gatillo.





FARSIGHT XR-20

Principal: Efecto Carrete. Localiza enemigos y puede matarles casi en cualquier punto del nivel. (8/100)

Secundaria: Localizador Objetivos. Con esto apuntarás directamente al objetivo vivo más cercano...(8/100)



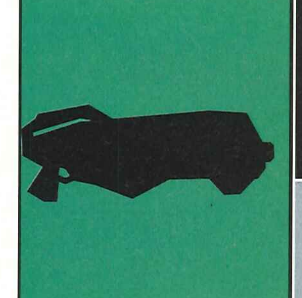


Bronce: Usa el Localizador Objetivos y apunta al centro.

Plata: Usa el Localizador Objetivos. Desplázate de izquierda a derecha.

Oro: Se alinean: un par en el centro, tres a la izquierda, i a la derecha.





DEVASTADOR

Principal: Lanzagranadas. Hace exactamente lo que su nombre dice, pero es algo difícil apuntar. (8/40)

Secundaria: Mina Plana. Es una mina que podrás adherir temporalmente a cualquier objeto sólido. (8/40)



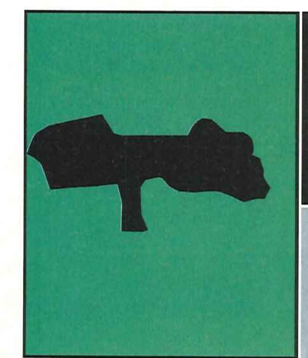


Bronce: Apunta al centro y despues al fondo.

Plata: Pega la Mina Plana a los objetivos que se acerquen.

Oro: Apunta a cada objetivo en orden, evitando el fuego.





LANZACOHETES

Principal: Lanzacohetes. Se encuentra en dataDyne, y es capaz de derribar el helicóptero sin problemas. (1/3)

Secundaria: Cohete Dirigido. Útil para seguir enemigos, pero los cohetes suelen desviarse de su trayectoria.(1/3)



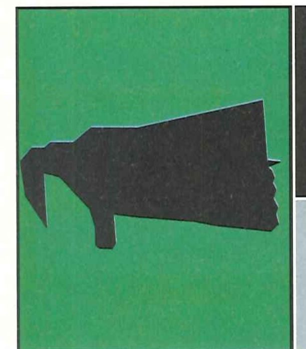


Bronce: Apunta al centro de cada fila.

Plata: Munición ilimitada: no dejes de disparar.

Oro: Apunta al centro de la fila de enfrente.

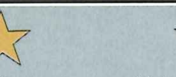




SLAYER

Principal: Lanzacohetes. Es similar al Lanzacohetes corriente pero más lento, por lo que no es tan útil. (1/3)

Secundaria: Cohete Dirigido. Guías los cohetes con el stick analógico, mientras los frenas con R y los haces explotar.



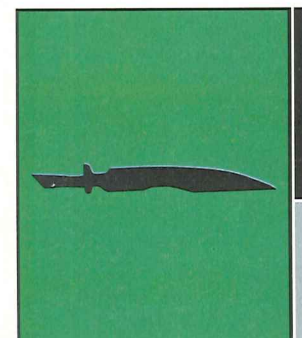


Bronce: Emplea los cohetes dirigidos contra los objetivos.

Plata: Ataca los objetivos con cohetes dirigidos a medida.

Oro: Usa los cohetes dirigidos; explota el último en el centro.





CUCHILLO DE COMBATE

Principal: Cuchillada. Es mortal usado de cerca, pero serás una víctima fácil mientras te aproximas.

Secundaria: Cuchillo Envenenado. Cuesta apuntar, pero garantiza una muerte lenta si aciertas. (1/10)





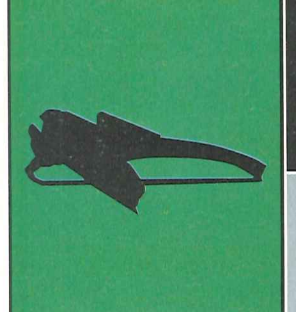


Bronce: Lanza el cuchillo envenenado al objetivo.

Plata: Dispara a cualquier objetivo.

Oro: Ponte a la derecha para los primeros cuatro.





BALLESTA

Principal: Sedante. Apunta desde lejos. Es un arma lenta, así que asegura la puntería desde el primer tiro. (5/69).

Secundaria: Muerte Instantánea. Disparando estas flechas enfriarás muchos cuerpos. (5/69).





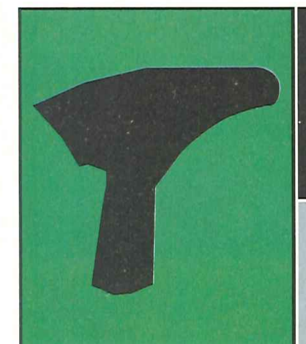


Bronce: Dispara a las dianas desde el centro.

Plata: Apunta al centro de la diana desde el centro.

Oro: Ponte a la izquierda y mueve la mira ligeramente.





TRANQUILIZADOR

Principal: Sedante. Muy preciso, y vuelve a los enemigos lentos y poco certeros. (8/200)

Secundaria: Inyección Letal. Mata siempre, pero tienes que estar cerca. Es mejor usarlo por la espalda. (8/200)



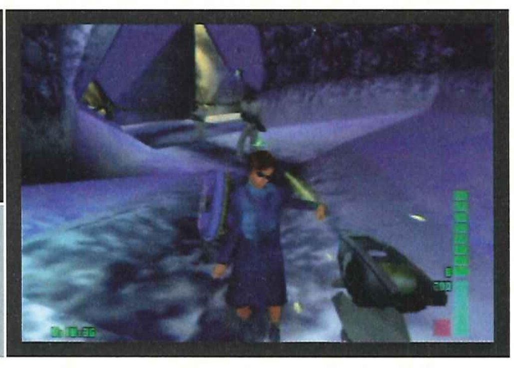


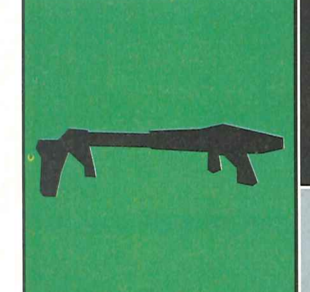


Bronce: A la derecha y dispara cuando los objetivos pasen.

Plata: Apunta a los objetivos de enfrente con cinco disparos.

Oro: Ponte en el centro y apunta con R.





LASER

Principal: Disparo con Ritmo. Implacable a larga distancia, con munición infinita y preciso.

Secundaria: Rayo de Bajo Alcance. Útil en las misiones del Instituto Carrington, pero no hace mucho daño.







Bronce: Colócate a la izquierda y mantén el gatillo pulsado.

Plata: Mantén pulsado el gatillo y dis-para cinco tiros a la vez.

Oro: Párate enfrente de cada objetivo y acierta doce veces.





GRANADA

Principal: Fusible 4 Segundos. Para controlar mejor la explosión, deja Z pulsado y luego suéltalo. (1/12)

Secundaria: Pinball Proximidad. Deliciosamente destructiva; rebota hasta que choca con algo. (1/12)



Bronce: Apunta justo detrás o delante de cada objetivo.

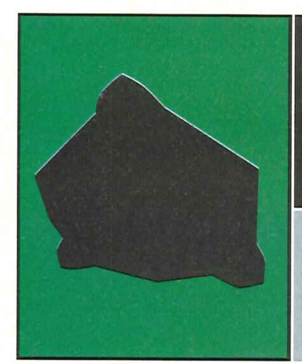


Plata: Lanza un Pinball Proximidad a cada grupo.



Oro: Lanza sincronizadamente las Pinball Proximidad.





MINA DE TIEMPO

Principal: Explosivo de Tiempo. Emplázalo en algún sitio por el que vayan a pasar los guardias. (1/10)

Secundaria: Detector de Trampas. Parecido al Vengador K7: detecta minas, armas autónomas.



Bronce: Lanza inmediatamente minas al objetivo.

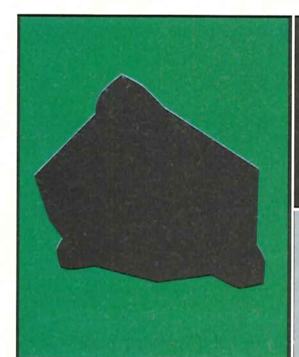


Plata: Lanza minas al suelo bajo el centro de los objetivos.



Oro: Lanza minas al suelo bajo el centro de los objetivos.





MINA DE PROXIMIDAD

Principal: Explosivo de Proximidad. Explota cuando algo pasa cerca de ella, o o cuando le disparas. (1/10)

Secundaria: Detector de Trampas. Es el mismo de la Mina de Tiempo. Te da ventaja ante armas.



Bronce: Lanza minas a un objetivo central. Luego espera.

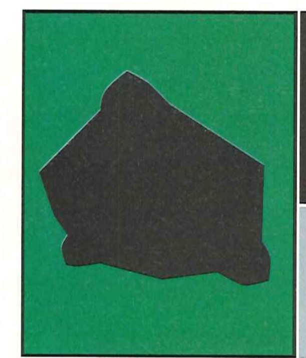


Plata: Lanza minas al objetivo central que está enfrente.



Oro: Lanza minas al centro del suelo y a cualquier objetivo.





MINA REMOTA

Principal: Explosivo Remoto. Emplázala donde quieras y actívala luego con el detonador o dispárale. (1/10)

Secundaria: Detonación. Explosiona todas las minas que instalas. También puedes pulsar A y B al tiempo.



Bronce: Lanza minas a un objetivo central. Luego detónalas.



Plata: Lanza minas al suelo entre cada pareja y luego detónala.



Oro: Lanza minas al objetivo central y a las dos de atrás.





N-BOMBA

Principal: Detonación por Impacto. Peligrosa. La bomba de neutrones destruye todo lo que encuentre. (1/10)

Secundaria: Detonación por Proximidad. Es aún mejor; colócala de modo que un guardia se vaya de viaje. (1/10)



Bronce: N/D



Plata: N/D



Oro: N/D



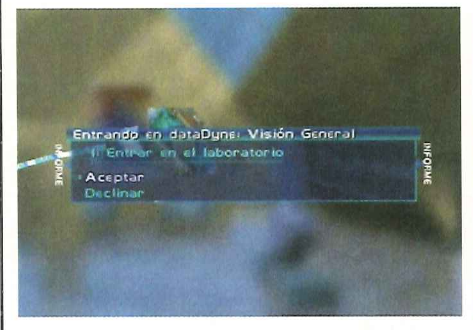
Avanzando solo

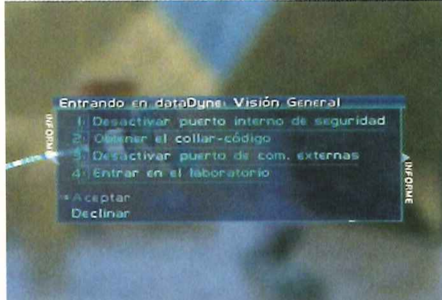
Todo lo que hay que saber para atreverte con las Misiones Solo, repletas de guardias... y no morir.

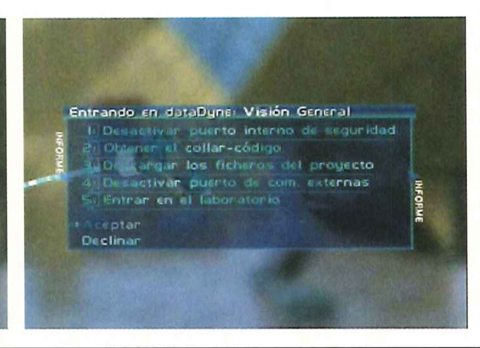
Niveles de Dificultad

Son tres los niveles de dificultad, y cada uno encierra un desafío totalmente diferente. Aquí los tienes...

	MUNICIÓN	RESIST.	RESIST. DE LOS GUARD.	AUTOAPUNTAR	OBJETIVOS
AGENTE	Montones	Muy alta	Muy baja	Excelente	Pocos
ESPECIAL	Bastante	Alta	Baja	Buena	Bastantes
PERFECTO	Casi nada	Baja	Alta	Pobre	Muchos







En Marcha

Ya te sabes la teoría, pero ¿y la práctica qué?





• **Pisa suave**
Con los controles por defecto, usa el stick para variar tu velocidad, puesto que puedes pasar desapercibido si caminas en lugar de correr. Y observa de qué material está hecho el suelo, ya que los guardias oirán tus pisadas sobre metal, pero no sobre la moqueta. Esto es útil por el sigilo, pero también para atraer intencionadamente a los guardias.





• **Como el cangrejo**
El movimiento lateral, usando los botones C-izquierda y C-derecha, es una de las más útiles habilidades de Joanna. Empléala para esquivar los disparos de un guardia y asomarte por las esquinas sin tener que girar delante de ellos. Y aún mejor, puedes combinar los botones C con el movimiento frontal para acelerar tu paso.





• **Suena bien**
El sonido es un elemento vital en *Perfect Dark*: si puedes conectar tu N64 a un televisor estéreo o a unos audífonos, hazlo. Las frases de los guardias cuando te ven, sus aullidos cuando mueren, el sonido de los pasos, el chirrido de las puertas al abrirse, el escándalo de una alarma poniendo en peligro la misión... Una sinfonía de destrucción.



• **Y además...**
Joanna no puede saltar, pero a diferencia de su equivalente en *GoldenEye*, puede dejarse caer desde plataformas. Es una forma muy práctica de librarse de líos, o de sorprender a guardias situados debajo. A menudo hay munición y armas esperando que saltes sobre ellas. Si Joanna no cae, tal vez haya algo que te obstaculice.

Interactuar Con El Escenario

Dale a los guardias una lección usando el entorno en su contra.

• **Ponle Chispa**
Ciertos objetos como cajas, barriles, ordenadores centrales y otros parecidos responden con una violenta explosión si les disparas. Úsalos para enviar cómodamente a los guardias cercanos directos a la tumba y dispara de modo alternativo a los objetos amontonados para generar una única explosión gigante.









• **Pequeños Estallidos**
Objetos aparentemente inofensivos como sillas, mesas y cajas de madera también explotan si les disparas; puede que no parezca interesante, pero lo importante es que es mortal. Tales trozos y partes a menudo explotan más de una vez, así que continúa disparando para aumentar las muertes.

• **A escondidas**
Algunos objetos grandes resultan ideales para ponerse detrás, especialmente cuando los guardias enemigos están a menor altura que tú. Usa R y C-abajo para agacharte pero procura no usar como escondrijo un objeto explosivo, o tan blando que las balas lo atraviesen.









• **Bloqueo**
Si encuentras algún sofá, una silla, una mesa o cualquier cosa que puedas empujar o arrastrar (tal vez necesites pulsar B) ponlos en las puertas para bloquear el paso de los guardias. Puedes sentir a veces que una pared invisible te frena, pero sigue empujando e, inevitablemente, moverás lo que quieras.

• **Oscuridad**
Las luces deslumbrantes que te queman la retina no son agradables, y mucho menos si intentas apuntar. Por fortuna, las luces de cualquiera de los niveles pueden ser destruidas mediante un balazo. Apunta y dispara al centro del destello, de donde sale la luz, y dale a tus pupilas un descanso.





La Motonave

Sube a la moto y úsala con inteligencia para sacarle partido.





• **Conducir**
Pulsa B dos veces seguidas para montarte en la nave y condúcela por el nivel mediante los controles habituales; los movimientos laterales son con C-izquierda y C-derecha. Apunta a los guardias cuando los tengas lejos, porque puedes dañar la moto si lo haces de cerca.

• **Bloquear**
Si eres capaz de resistir la tentación de subir a la moto para volar libremente, también puedes arrastrarla pulsando B una vez. De este modo tienes un método estupendo para bloquear pasillos (ideal para el Área 51); y si la llenas de plomo verás su utilidad como artefacto explosivo.

El uso del arma

Ya sabes volar como una abeja; ahora aprende a usar tu aguijón.

• Auto-apuntar
Como Agente y Agente Especial, normalmente podrás confiar en la función de Auto-apuntar; de hecho, en el modo Agente acertarás en la cabeza a menudo. Pero en el modo Agente Perfecto, donde los disparos a la cabeza son tan necesarios, su efectividad de reduce drásticamente. Además, es natural que en esta función la mira se detenga en un guardia cualquiera, lo cual puede traer problemas cuando te enfrentes a grupos grandes. Aquí es mejor dejar libre la dirección de disparo, pero a condición de centrar tu atención en...







• Apuntar con R
Mantener pulsado el botón R te habilita para dirigir la mira con la palanca de control y poder disparar directamente a lo que quieras. Esto es útil no sólo para dar a los guardias su merecido, sino también para hacer explotar una caja desde lejos, para lo cual necesitas apuntar con precisión. Por lo demás, si sólo deseas desarmar de un disparo a un guardia o darle un aviso, apuntar con R es lo que necesitas. También es útil para...

• Actuar con sigilo
Habrás notado que, a menos que uses un arma silenciada, los guardias entran en acción inmediatamente después de oír disparos, de modo que es conveniente actuar sin llamar la atención. Sin embargo, apuntar con R también te permite disparar sólo una bala al tiempo cuando usas armas que normalmente disparan muchas. Si vas disparando balas individuales, los guardias permanecerán totalmente indiferentes, aún cuando uses el arma más ruidosa.







• Recargar
Muchas veces, una misión se echa a perder por la falta de destreza a la hora de recargar. Joanna da la impresión de estar usando un cargador completo cada vez que recargas, pero el hecho es que nunca pierdes las balas restantes; acostúmbrate a recargar tan continuamente como te sea posible. Es indispensable llenar el cañón antes de abrir una puerta o girar en una esquina, pero siempre que la situación lo permita debes pulsar B, incluso después de gastar una sola bala.

• Reponer
Haz acopio de munición recogiendo las armas que dejan caer los guardias al morir. Algunas armas comparten munición: es el caso de la Falcon 2, cuyas balas le sirven también al SuperDragón, si tienes uno. Sea cual sea el arma que uses, no desperdicies balas, especialmente en Agente Perfecto, donde los guardias dejan tan poca munición. Por esto usar R para apuntar a la cabeza es tan importante, ya que usas sólo una bala para matar a los guardias.





15 Maneras de Suprimir a un Malvado Guardia

Para hacer una tortilla, o invadir una base extraterrestre, hay que romper unos cuantos huevos.





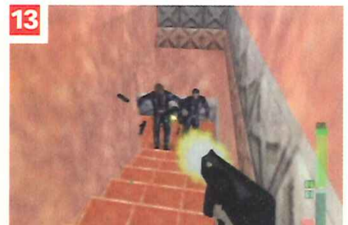
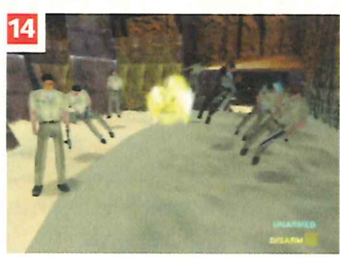






1. No uses R; simplemente pulsa Z seguidamente, confiando en el auto-apuntar. Algo útil principalmente en el modo Agente y contra grupos.
2. Dispárale al guardia en cualquier parte para que pare su carrera, y mientras se tambalea, apúntale a la cabeza.
3. Contra guardias inmóviles, escóndete por un segundo y espera a que paren de disparar; después lánzate a matar.
4. Usa R para apuntar desde muy, muy lejos, desde donde el guardia no alcance a verte. Esto sirve incluso con armas carentes de zoom.
5. Como arriba, pero escucha cuando el guardia esté recargando su arma: tendrás todo el tiempo necesario para apuntar.
6. Pulsar R y Z, y acertarás a la cabeza con tu segunda o tercera bala.
7. Ataca en círculo. Desplázate lateralmente mientras disparas y te orientas hacia el guardia, trazando un anillo en torno a él.
8. Asoma tu cabeza en una esquina y luego escóndete de nuevo, retrocede y gírate para esperar a que el guardia aparezca.
9. Deja un arma PC como Centinela (función secundaria) en un sitio estratégico y luego ve a atraer a los guardias hacia una muerte asegurada.
10. Los guardias no pueden ver a través de las ventanas, así que apunta con calma tras un cristal para matar con sigilo.
11. Agáchate y muévete lateralmente en torno a una esquina y tal vez encuentres algún brazo o una pierna a los cuales disparar.
12. Supresión de grupos 1: reparte balas contra los guardias aleatoriamente y apunta luego a las cabezas mientras tratan de ponerse las tripas en su sitio.
13. Supresión de grupos 2: escóndete en la primera esquina que encuentres y ataca por sorpresa mientras te persiguen.
14. Supresión de grupos 3: una sencilla mina, granada o N-Bomba despachará al grupo entero.
15. Supresión de grupos 4: atrae al grupo hacia un área amplia y dibuja un círculo para disparar mientras esquivas sus balas.



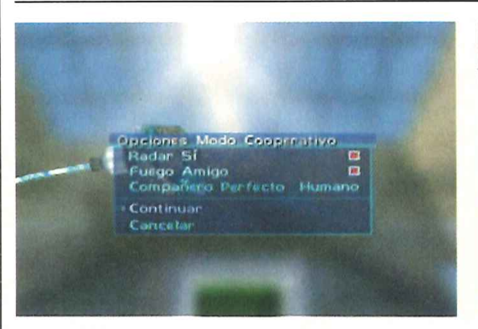

Consejos Varios

Unas cuantas pistas para cruzar ileso el juego.






• Protección de Amigos
Muchas misiones incluyen la tarea de proteger, salvar o trabajar en equipo con un amigo. Normalmente son más lentos que tú, así que no te adelantes demasiado, porque serán víctimas de un tiroteo a tus espaldas y morirán. Ten cuidado también cuando dispares, pues tus 'amigos' tienen la costumbre de meterse en tu línea de fuego. Intenta que vayan delante de ti siempre y no dejes que los guardias se acerquen, pues tus compañeros son muy dados a las peleas cuerpo a cuerpo.






• Cooperativo y Contra-operativo
En la sección de Recorridos Solo te damos sugerencias para jugar las versiones Cooperativa y Contra-operativa de cada nivel, pero vale la pena recordar que no necesitas un amigo para jugar cooperativamente, sólo tienes que seleccionar 'Simulante' como tu 'Compañero Perfecto' para jugar con un acompañante controlado por la CPU.

Puedes lograr simulantes extra al activar algunos trucos y si completas todas las misiones Solo en Cooperativo, puedes tener más amigos virtuales de tu lado (dos por completarlo en Agente, tres si lo acabas en Especial y cuatro si lo haces en modo Perfecto).



Y por último ...

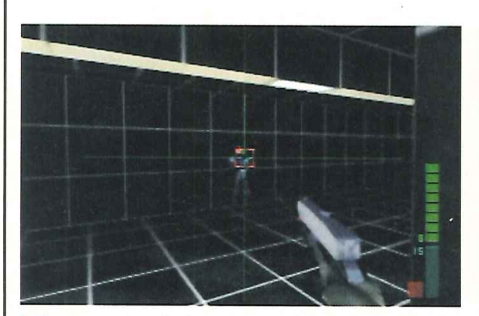
Si has leído el manual cuidadosamente, ya debes conocer estos movimientos. Pero, si no lo has hecho...



• Llevar/Empujar/Arrastrar objetos: pulsa B junto al objeto. Esto sólo funciona con algunos ítems y no puedes recargar manualmente.



• Subirse a la motonave: pulsa B dos veces cerca del aparato. También tendrás que pulsar dos veces para bajarte. Arrástralo pulsando B.



• Asómate por la izquierda o la derecha: mantén R pulsado y da un toquecito a C-derecha o C-izquierda.



• Selección rápida de arma: pulsa A rápidamente para cambiar a la siguiente arma o A y Z para cambiar a la anterior.



• Selección rápida de función: pulsa Z mientras sostienes A para abrir inmediatamente un menú de las funciones secundarias.



Recorridos Solo

¿Los guardias te acongojan? ¿Los niveles te abruman? Pues permite que seamos tu guía a través de cada una de las misiones, incluyendo las Tareas Especiales.



- **Nombre de la misión**
Éste es el nombre de la misión tal y como lo encontrarás en el menú de Misiones Solo, Cooperativo y Contra-Operativo. La primera parte se refiere al lugar donde se lleva a cabo la misión y la segunda a la principal tarea de Joanna.

- **Antecedentes**
Una breve descripción de cómo llegó Jo hasta aquí y de lo que debe hacer para seguir adelante. No es un reemplazo del Informe que encuentras al poner la pausa pulsando Start, el cual debes leer detenidamente antes de poner un solo pie en la arena.

- **Texto central**
Te explicamos la manera exacta de atravesar el nivel sano y salvo. Los objetivos de la Misión vienen resaltados en negrita, así que si te atascas puedes ir directamente al asunto con el que tienes problemas. Los números entre corchetes corresponden a las capturas.



- **Trucos**
Hay dos partes: 'Nivel Acabado' te enseña lo que ganarás por el mero hecho de completar el nivel en cualquier dificultad, mientras que 'Truco Por Tiempo' te dice cómo atravesar el nivel en tiempo récord, ganando con ello un truco mucho más jugoso.

- **El equipo**
Las armas y equipos que usará Joanna durante la misión. Los que hay bajo el rótulo 'Para empezar' son los que tienes desde el principio. Y los del listado 'Por Encontrar' son los que te están esperando en algún punto del nivel.

- **Preguntas Habituales**
En esta sección de Preguntas Habituales incluimos algunos consejos que no son vitales, pero sí útiles. Lee este recuadro si quieres saber cómo obtener un arma secreta o concluir alguna parte de la misión de un modo más eficaz.

- **¿Dónde está el queso?**
Por algún motivo que sólo ellos conocen, los chicos de Rare han escondido en casi todos los niveles de *Perfect Dark* un brillante trozo de queso. Si te apetece ir 'a la caza del queso' este cuadro te mostrará dónde localizarlo y cómo hacerte con él.



- **Escudos**
Te indicamos la ubicación de cada uno de los escudos esparcidos por el nivel. Normalmente hay dos en el modo Agente, uno en Agente Especial, y ninguno en Agente Perfecto. No encontrarás ni uno en las dos últimas misiones secretas, así que no te molestes en buscar.

Central dataDyne : Deserción

¿Qué diablos está tramando dataDyne? Para averiguarlo, Jo tendrá que abrirse paso por la sede de la corporación y descender hacia el laboratorio de investigación...

El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2 Silenciador
- Mina ECM (A. Especial)
- Conector de Datos (A. Perfecto)

Por Encontrar...
- Doble Falcon 2
- Silenciador
- CMP150
- Arma PC

1

2

3

4

Tu primer deber es evitar llamar la atención, echando un vistazo al bajar las escaleras y esquivando las cámaras de la derecha (Especial y Perfecto) y de la izquierda (Perfecto) [1]. Hay algunas cámaras más en el salón del ventilador, una de ellas en la pared del fondo (Especial y Perfecto) y otra a la derecha cuando bajas por la primera rampa (Perfecto). En cuanto la zona esté libre, planta tu mina ECM en el monitor donde está la luz roja para **Desactivar el Puerto Interno de Seguridad** [2].

Baja las escaleras y quédate tras la entrada para atraer al guardia hacia ti y poder apuntarle más fácilmente [3]. De Vries está tras la puerta doble, entre los ascensores; pulsa el interruptor rojo del escritorio opuesto para desbloquearlas (Perfecto). Dentro, golpea a las señoritas para **Obtener el Collar-Código** [4]; si matas a Cassandra habrás perdido tu oportunidad.

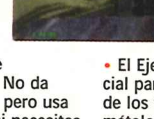
Ve por la puerta de madera de la derecha para llegar a la planta de abajo y, si los guardias te descubren, atráelos hasta la puerta [5]. Al bajar, gira hacia la izquierda y despeja las salas en la dirección de las agujas del reloj, y no te olvides del

Amigos y Conocidos:

- Infantería de dataDyne (CMP150): Soldados mediocres que caerán con solo disparar y esconderte tras las esquinas.



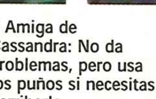
- Tropa de Seguridad de dataDyne (CMP150/Falcon 2): Reaccionan más rápido que la Infantería, mantenlos a distancia.



- Cassandra De Vries: Usa únicamente tus puños y actúa rápido para evitar que avise a los guardias.



- Amiga de Cassandra: No da problemas, pero usa los puños si necesitas derribarla.





- El Ejecutivo: Es crucial para el objetivo de los ficheros, pero mátalo en cuanto los hayas descargado.







guardia equipado con escudo en la sala atrás de ti (Agente/Especial). Entrarás en una habitación con un sofá de tres plazas girado hacia la ventana: hay una puerta secreta al final, a través del panel en relieve **[6]**, así que entra y gira a la derecha cruzando la doble puerta y asegurándote de que no te olvidas de volar la cámara al salir **[7]**.

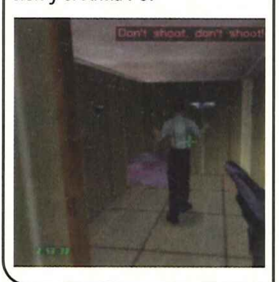
Regresa a las escaleras, baja una planta más y vuelve a dar otra ronda de despeje de salas en el sentido de las agujas del reloj. Escucha a escondidas al Ejecutivo en el corredor largo con ventanas **[8]**; puedes eliminar la cámara del fondo y arrebatar una Falcon 2 extra a la Tropa de Seguridad mientras esperas. En cuanto el Ejecutivo salga de la oficina, síguelo **[9]**. En su oficina, déjalo que atienda sus 'asuntos' y usa el Conector de Datos en el monitor para **Descargar los Ficheros del Proyecto [10]**. Ahora golpéale antes de que borre los archivos del Dr. Caroll.

Toma cualquier ascensor (el de la izquierda es una mejor opción, aunque no es muy grave si tomas el derecho) y espera hasta que llegues abajo. Arrodíllate para que el tío de abajo no pueda verte y desplázate para llegar

Preguntas Habituales:

• **¿Para qué sirve la puerta cerrada en el piso de arriba?**

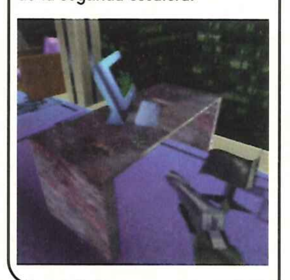
Cuando el Ejecutivo aparezca, déjale que huya y abra para ti esta puerta (que está junto al ascensor). Dentro hallarás munición y el Arma PC.



Preguntas Habituales:

• **¿Hay munición escondida en algún sitio?**

Presta atención a las mesas y escritorios, puede haber algún arma encima. También hay munición para la pistola en el hueco de la segunda escalera.



Escudos:

• Lo lleva un guardia en la planta intermedia (Agente/Especial).



• Detrás del ascensor de la derecha en el piso de abajo (Agente).

5

6

7

8

10

9

Trucos

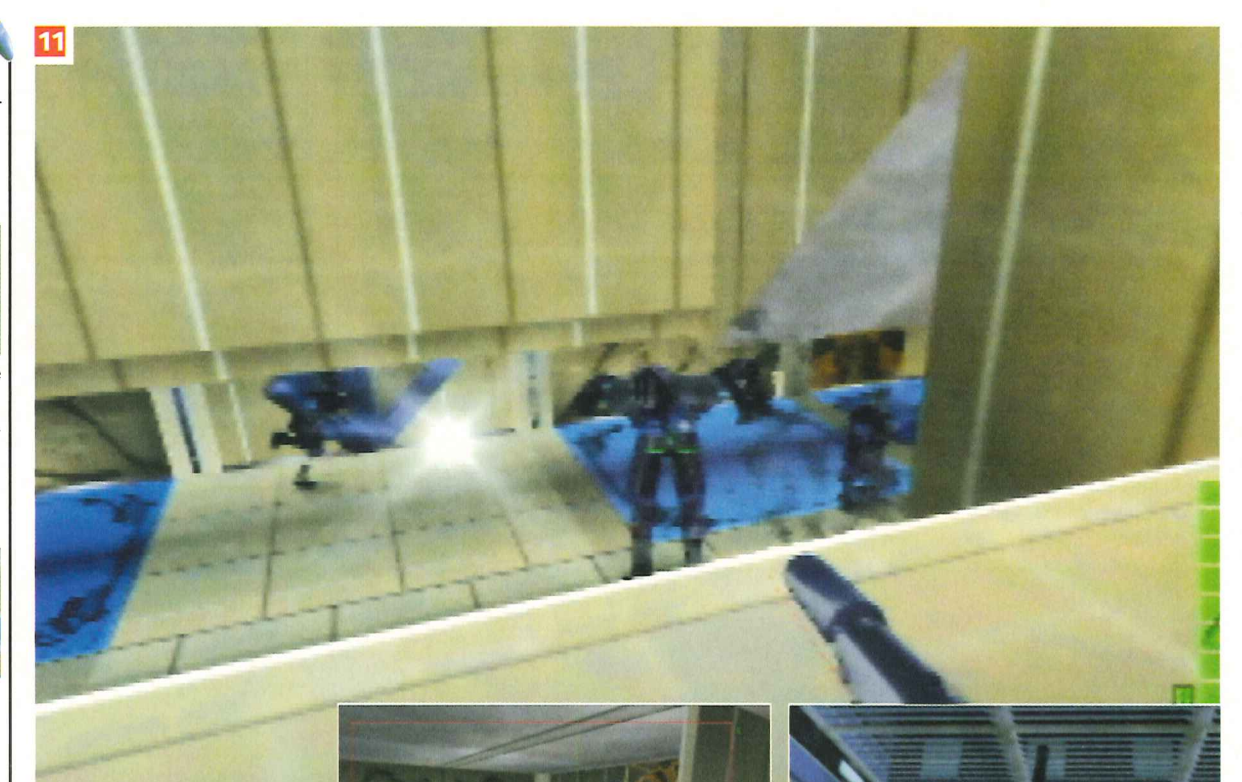
Nivel acabado:
Mira clásica
Truco por Tiempo:
Reglas del Marqués de Queensbury



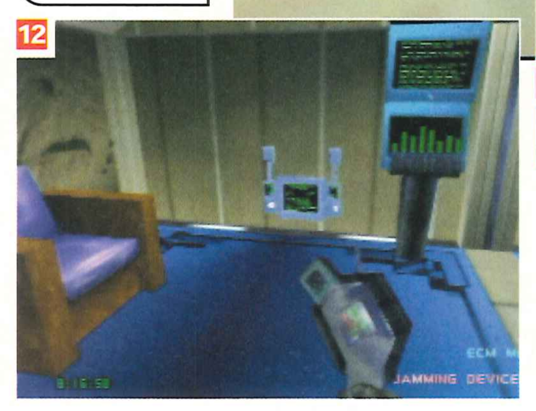
Tiempo: 1'40" (Agente Especial)
¿Cómo? Para empezar, pulsa Start y selecciona la Mina ECM; después corre hacia el puerto de seguridad (lanzándote por la rampa) y actívala.



Baja por las escaleras, agarra el collar de De Vries, toma el ascensor hacia la planta baja, corre para instalar la segunda mina y sal por el elevador. Ignora a todos los guardias.



11



12

13

14

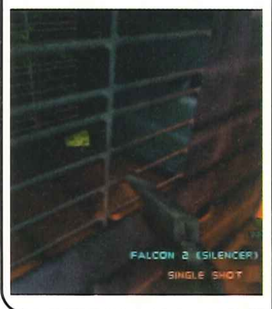
a la parte de arriba de las escaleras. Estando arriba podrás eliminar a la Tropa de Seguridad a medida que asomen las cabezas **[11]**. La Sala de Seguridad está tras la puerta marrón de la derecha cuando bajas las escaleras. Dentro, instala la Mina ECM en el monitor que hay junto a la silla para **Desactivar el Puerto de Comunicaciones Externas [12]**.

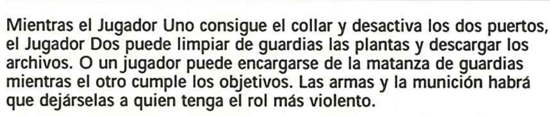
Al llegar a este lugar, agarra los dos cargadores de detrás del escritorio al otro lado de los ascensores.

El último elevador está al cruzar otra puerta marrón en el lado opuesto de la sala. Entra corriendo y luego vuelve fuera; mantén la calma y mata al enjambre de guardias a medida que giran en la esquina **[13]**. Vuelve adentro y busca la puerta secreta en la pared gris junto al escritorio; luego podrás **Entrar en el Laboratorio [14]**. Has terminado por ahora, pero de aquí en adelante las cosas serán mucho más difíciles.

Donde está el queso:

Usa un truco de Armas Solo para llevar un explosivo a la sala de ventilación, abre un hueco en la tubería junto al puerto de seguridad y agáchate.





Jugando Cooperativamente:

Mientras el Jugador Uno consigue el collar y desactiva los dos puertos, el Jugador Dos puede limpiar de guardias las plantas y descargar los archivos. O un jugador puede encargarse de la matanza de guardias mientras el otro cumple los objetivos. Las armas y la munición habrá que dejárselas a quien tenga el rol más violento.





Jugando Contra-operativamente:

Acaparar los ascensores o disparar en las escaleras puede ser productivo, y puedes bloquear completamente la ruta hacia el segundo puerto de seguridad usando los muebles. También puedes bloquear la puerta del despacho de Cassandra o distraer a Joanna en el momento en que el Ejecutivo esté a punto de borrar al Dr. Caroll.







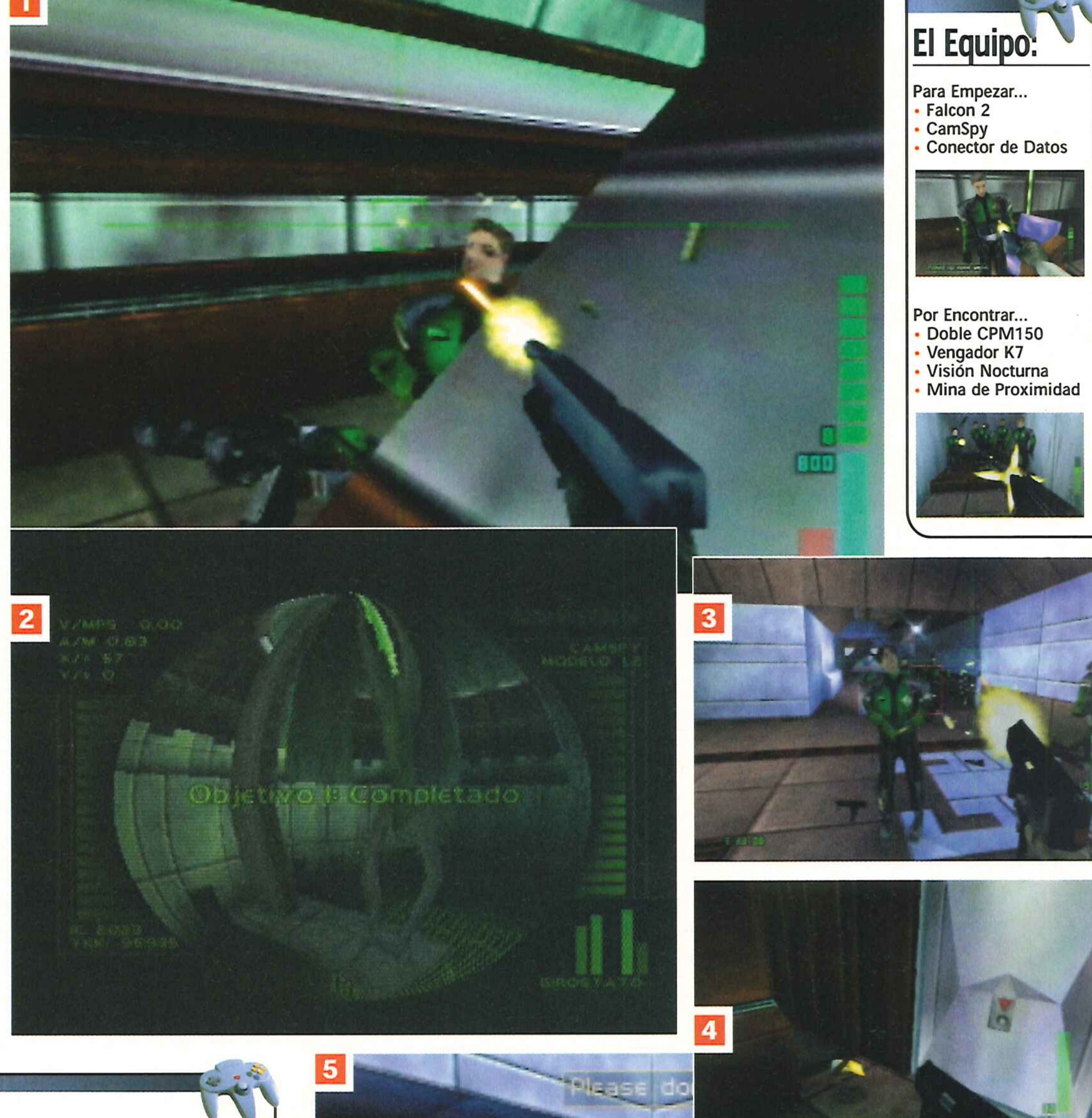
Laboratorio Datadyne: Investigación

Después de llegar a los laboratorios del sótano en dataDyne, Joanna tendrá que frenar los experimentos secretos y conseguir evidencias de sus malignas actividades.

Empieza limpiando el corredor de la derecha y luego regresando. Probablemente te veas sorprendido por el cristal antibalas, así que sigue a los guardias hasta la esquina del corredor, donde son más vulnerables **[1]**. Dirígete desde el amplio corredor azul hasta las puertas con la inscripción 'Caution' de la derecha para **Holografiar el Isótopo Radiactivo [2]**.

Despeja el corredor del Sector 2 hasta la pared de los láseres en el extremo derecho, escondiéndote tras las paredes para evitar una paliza **[3]**. Deja el salón de los cristales blindados y sigue al androide de la limpieza a través del panel secreto al lado de la puerta **[4]**, dispara al cristal del suelo y salta abajo. Aquí está el segundo androide de la limpieza; Inicia el **Ciclo de Mantenimiento de Seguridad** usando el monitor cercano al androide y luego el más alejado. Sigue al robot hasta el Sector 2.

Tres habitaciones en el corredor del Sector 2 te permitirán **Detener los Experimentos**. Uno está tras la primera puerta a la izquierda: apunta tu arma al científico para completarlo **[5]**. Repite este procedimiento tras la última puerta en el



El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2
- CamSpy
- Conector de Datos

Por Encontrar...
- Doble CPM150
- Vengador K7
- Visión Nocturna
- Mina de Proximidad



Amigos y conocidos:

- **Infantería dataDyne (CMP150):** No destacan por su astucia. Atráeles hacia las esquinas y acaba con ellos.
- **Tropas dataDyne (Vengador K7):** Sólo hay uno de ellos, y está de espaldas a ti. Espléndido.



- **Arma Empotrada (Cañón):** No tiene mucho alcance de visión, mantén la distancia y usa el zoom.
- **Tropas de Seguridad dataDyne (Dragón):** No dejes que se te acerquen. Atraelos a las esquinas.
- **Científicos (Nada):** Golpéales para que no mueran, sólo en cuanto hayas conseguido su ayuda.





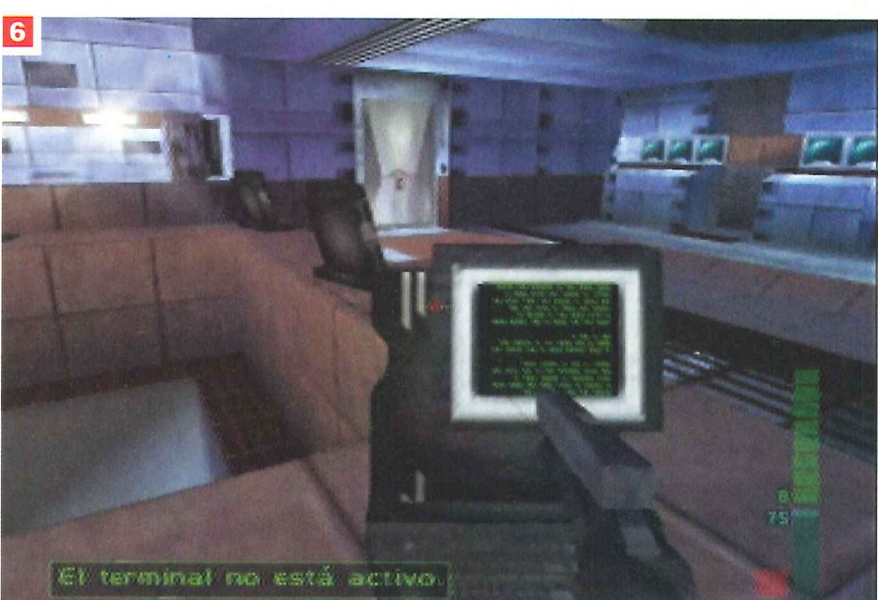


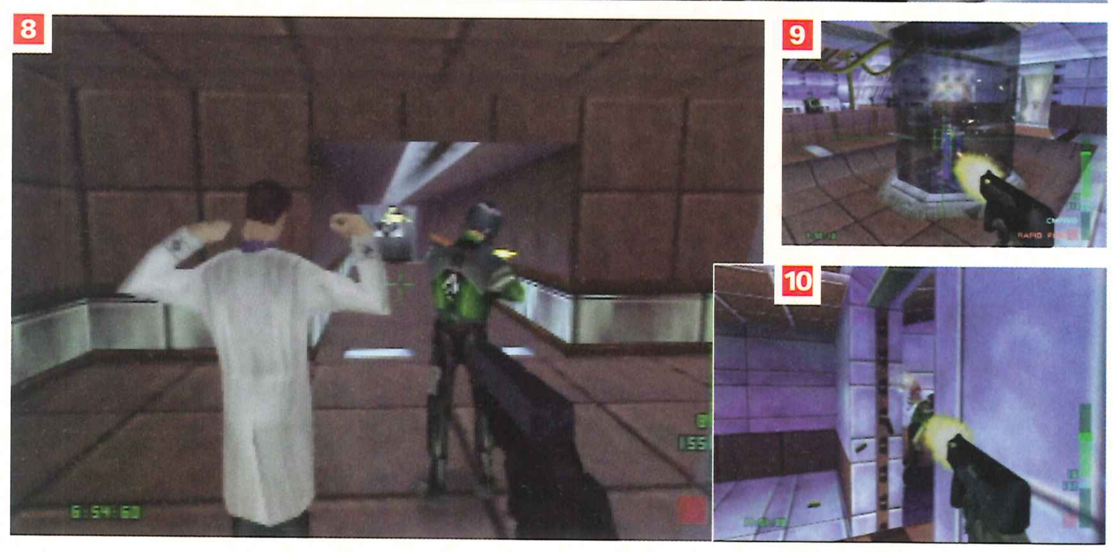
Escudos:

• Dispara al cristal en la primera habitación después de los láseres (Agente, Especial). Dentro de la caja del rincón de la trampilla, en el cuarto de mantenimiento.



corredor de la izquierda. Cruzando la puerta doble en el mismo salón, golpea al malvado científico y pulsa B en todos los ordenadores hasta dar con el que anule el tercer experimento [6]. Es probable que la alarma empiece a sonar, así que prepárate para nuevos guardias mientras regresas [7] y no te olvides las armas junto a las paredes de todas las salas de experimentación. Para **Obtener Tecnologías Experimentales** es necesario recoger tres objetos. El primero, un Vengador K7, está tras la primera puerta a la izquierda en el corredor del Sector 2, bajo el elevador





Preguntas Habituales:

• **¿Para qué sirve la trampilla de mantenimiento?**

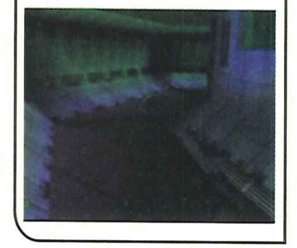
Desbloquea la trampilla avanzando recto desde el punto inicial y tecleando en el ordenador de pantalla roja. La trampilla es la misma rejilla roja de la sala exterior al salón de Isótopos y ofrece una ruta alternativa y poco útil hacia la zona de Vengador K7.



Preguntas Habituales:

• **¿Dónde están las armas secretas?**

La primera es una Mina de Proximidad, y la encontrarás justo detrás del Isótopo Radiactivo. Entra corriendo y vuelve a salir rápidamente para recogerla. La otra, Doble CMP150, está en una caja plateada, entre los robots de mantenimiento. Ábrela activando el ordenador que hay junto a la esquina, aunque tendrás que llegar hasta allí sin que los guardias te detecten.



secreto detrás de los ordenadores [8]. El segundo, Gafas de Visión Nocturna, será tuyo disparando al cristal en el segundo salón a la derecha [9]; toma la munición cuando estés allí. El tercer objeto, un Escudo, está en el Sector 3; sigue al androide de la limpieza 2 a través de los láseres para llegar hasta allí. Dos Tropas de Seguridad equipadas con Dragones esperan para atacarte justo después de que Carrington hable; busca un ángulo poco inclinado para eliminarlos [10]. Usa el Conector de Datos en el monitor cercano a la puerta bloqueada, pero *inmediatamente* agarra otra vez un arma, porque un par de tíos saldrán por detrás (Especial). Usa de nuevo el Conector de Datos, entra en el Sector 4, dirígete al salón más iluminado y ayúdate del Vengador K7 para alcanzar el tercer aparato tecnológico tras la puerta del fondo [11].

Detrás de la última puerta del salón más iluminado hay tres emplazamientos de armas.

Quédate atrás y envía la CamSpy para abrir la puerta; luego vuelve donde Jo y mira dentro con el zoom del K7 [12]. La tercera arma, en el lado opuesto a la primera, puede ser alcanzada arrastrándote por el suelo [13]. Corre hacia delante para **Encontrar al Dr. Caroll [14]**.

Dónde está el queso:

Hay dos paneles en el suelo del laboratorio del científico malvado; busca debajo del más cercano a la puerta para dar con el queso.



Trucos

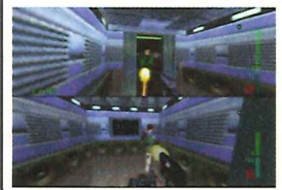
Nivel acabado: Cámara Lenta Un Jugador
Truco por Tiempo: Compañero Boxeador
Tiempo: 6'30" (Agente Perfecto)



¿Cómo? Primero corre directo hasta los robots de mantenimiento y cruza la puerta secreta; luego retrocede por el mismo camino para usar la CamSpy. Despeja el sector 2 recogiendo los aparatos tecnológicos y desactivando los experimentos de cada sala al pasar, y trata de conservar suficiente salud para cruzar corriendo entre los disparos del salón final.

Jugando Contra-operativamente:

Ponle a Joanna las cosas extremadamente difíciles ubicándote entre los científicos y los ordenadores que ellos tratan de usar, o distrayéndola mientras intenta emplear el Conector de Datos en el Sector 3. Hazle una emboscada en el ascensor secreto donde yace el guardia del Vengador K7, o en la sala de armas que hay al final del nivel.





Jugando Cooperativamente:

Se puede ahorrar mucho tiempo enviando al Jugador Uno a encargarse del Isótopo mientras el Jugador Dos arregla a los androides. Del mismo modo, que uno de los dos obtenga las tecnologías mientras el otro limpia el corredor central del Sector 2; luego os podéis reunir de nuevo para recoger el Escudo y encontrar al Dr. Caroll.





Central dataDyne : Extracción

Con los objetos de experimentación en sus bolsillos, la última misión de Joanna en el edificio de dataDyne es escapar. Pero De Vries y la corporación no tienen intenciones de facilitárselo.



El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2 Mirilla
- Visión Nocturna

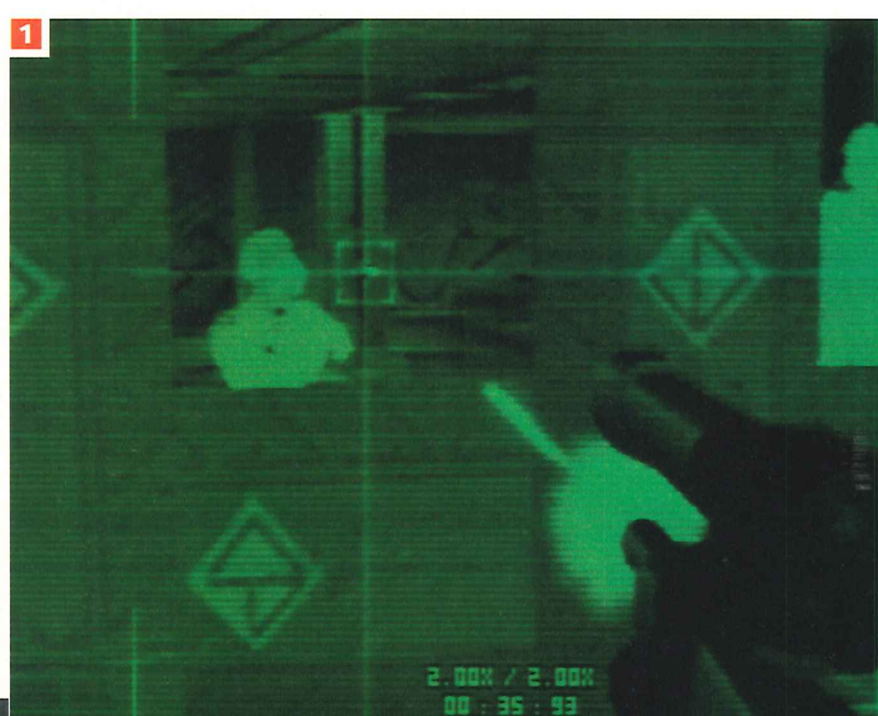


Por Encontrar...
- Falcon 2
- CMP150
- Lanzacohetes
- Escopeta
- Granada
- DY357 Magnum
- Dragón



Con las luces apagadas y usando la Visión Nocturna puedes apuntar desde lejos sin ser visto, pero no te muevas rápido, o serás descubierto [1]. Tendrás que recorrer una larga ruta circular alrededor de las escaleras hasta llegar a los ascensores; para mantenerte sano, asómate por las esquinas y luego espera mientras escuchas disparos antes de salir y atacar a los guardias cuando estén recargando [2]. Recoge *toda* la munición de CMP150, porque la necesitarás contra el helicóptero, y luego dirígete a las escaleras para **Acceder al Ascensor del Vestíbulo** [3]. Asegúrate de que el Dr. Caroll esté contigo. En cuanto salgas del elevador, entra en la sala que tienes enfrente. Tendrás

1



2

3

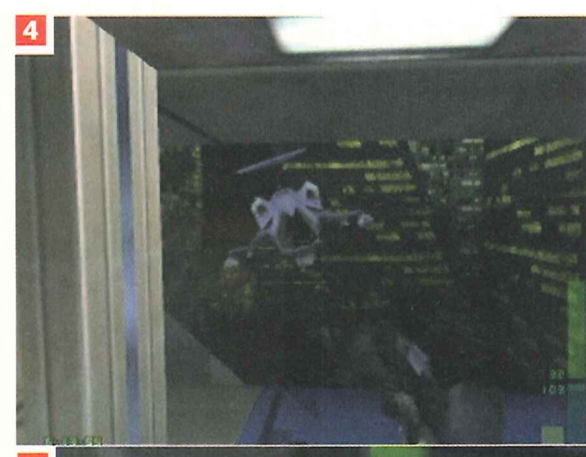


el helicóptero a la vista y podrás meterle muchas balas de CMP150 antes de que se gire y te vea. Ve a esconderte fuera de la habitación, espera unos segundos, y entra de nuevo: el helicóptero te estará esperando en el mismo sitio listo para otra paliza [4]. Repite la maniobra si es necesario, pues hacen falta unos 100 disparos para **Destruir el Helicóptero de dataDyne** [5]. Si te resulta complicado, usa el Lanzacohetes.

Partiendo de la salida del ascensor, recorre la ruta continua en derredor. En el pasillo de las ventanas, acelera el paso hasta el fondo y mata a las dos guardaespaldas [6]; tendrás que ser rápido, porque el Dr. Caroll estará sufriendo sus ataques más abajo. Abre la última puerta a un lado y apártate para esquivar a la guardaespaldas que te está esperando. Para **Reactivar el Elevador de la Oficina** necesitarás pulsar B junto al ordenador en la oficina [7]; no tendrás que esperar al mensaje de Control de Acceso.

Es la hora de **Derrotar a las Guardaespaldas de Cassandra**. Ya has derribado a tres, pero te espera otro trío en la planta de arriba. Toma el ascensor de la izquierda para localizarlas [8]. Aprovecha la precisión de la Falcon 2; si estás quedándote sin munición, quítale a una guardaespaldas su escopeta y ella sacará su propia Falcon. Sube una planta más por la puerta de madera y encontrarás a un par de

4



Escudos:

- En la sala justo a la izquierda en cuanto sales del elevador. (Agente)

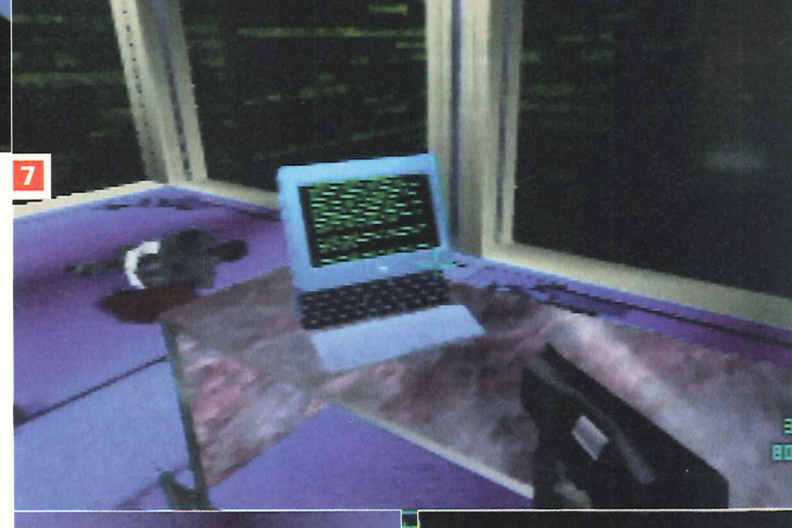


5

6



7



Amigos y Conocidos:

- **Tropas de Seguridad dataDyne (CMP150):** Son muy precisos; muévete un poco para que disparen y ataca cuando se detengan.



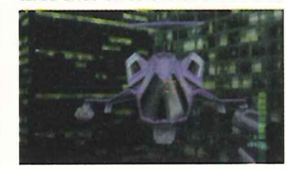
- **Guardaespaldas de Cassandra (Escopeta/Falcon 2):** Usa de nuevo la técnica anterior; la escopeta no es peligrosa en largas distancias.



- **Empleados de dataDyne:** Sólo son un par y los eliminas de un disparo.



- **Helicóptero (Cañón):** Su cañón no es muy poderoso, y tarda años en colocarse frente a ti.



8



9





10


11

12

13

empleados y a tropas de seguridad discutiendo a propósito de un Lanzacohetes. Mátalos a todos sin ninguna piedad y agarra el aparato [9]. Después, sube por las escaleras que hay al lado del elevador. Arriba, la Sra. De Vries y sus cinco últimas amigas te esperan para una sangrienta confrontación [10].

Prepara tu escopeta y, tan pronto como cruces la puerta, corre directo al interruptor de la luz a la derecha [11]. Mata a la guardaespaldas más cercana al interruptor antes de que De Vries termine de hablar y apaga la luz pulsando B; las guardias no sabrán qué hacer y tendrás unos cuantos segundos para matar a las dos que están junto a la Central de Seguridad [12]. Luego elimina a la que está en la rampa y, a continuación, asómate y apunta a la que está arriba en el balcón, sobre la Central. Corre por la rampa hacia arriba y ve afuera para el **Encuentro en el Helipuerto** [13] y habrás terminado, por ahora.

Preguntas Habituales:

- **¿Dónde está ese Dragón?**

Si disparas rápido a los guardias de la planta inferior, habrá un hombre de la Infantería dataDyne en la planta donde te enfrentas el helicóptero. Mátale para obtener la llave de la oficina de De Vries, en la que hay una granada. Lanza la granada al rincón de la derecha más alejado y encontrar así una escalera, y el Dragón.



Preguntas Habituales:

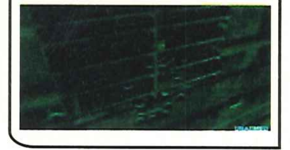
- **¿Hay alguna Magnum en este nivel?**

¡Sí! Dispara a los primeros cinco guardias sin ser visto, lo que quiere decir derribarlos con certeros balazos en la cabeza, y el quinto dejará una DY357 sobre su cadáver.



Dónde está el queso:

Sigue la indicación anterior para hallar el Dragón y luego gírate a la izquierda. El queso está escondido cuidadosamente dentro de una ventana.



Trucos

Nivel acabado: Lanzacohetes
Truco por Tiempo: Puños Huracán
Tiempo: 2'03" (Agente)



¿Cómo? Corre al elevador eliminando todos los guardias (de otro modo el Dr. Caroll estirará la pata). Si vas bien de tiempo, el elevador estará esperándote.



Olvídate de todos los demás guardias mientras te enfrentas a las guardaespaldas y enciende las luces en la parte de Cassandra para mantener a las chicas quietas. Corre derecho hacia el helicóptero y, a pesar de las dificultades, lo lograrás.

Jugando Cooperativamente:

El Helicóptero de dataDyne puede ser derribado muy rápido entrando y saliendo repetidamente del salón mientras le disparas. Las guardaespaldas de Cassandra no sabrán quién les está disparando tampoco: uno de vosotros puede encargarse de las del centro y el otro de las del balcón.





Jugando Contra-operativamente:

Pégate a una de las guardaespaldas de Cassandra tan pronto como sea posible, ya que de ese modo Jo tendrá que entrar en contacto contigo, y contarás con una poderosa escopeta. Ocupa el ascensor para frustrar sus planes y dispárale a través de los cristales desde arriba o abajo.





Villa Carrington: Rehén Uno

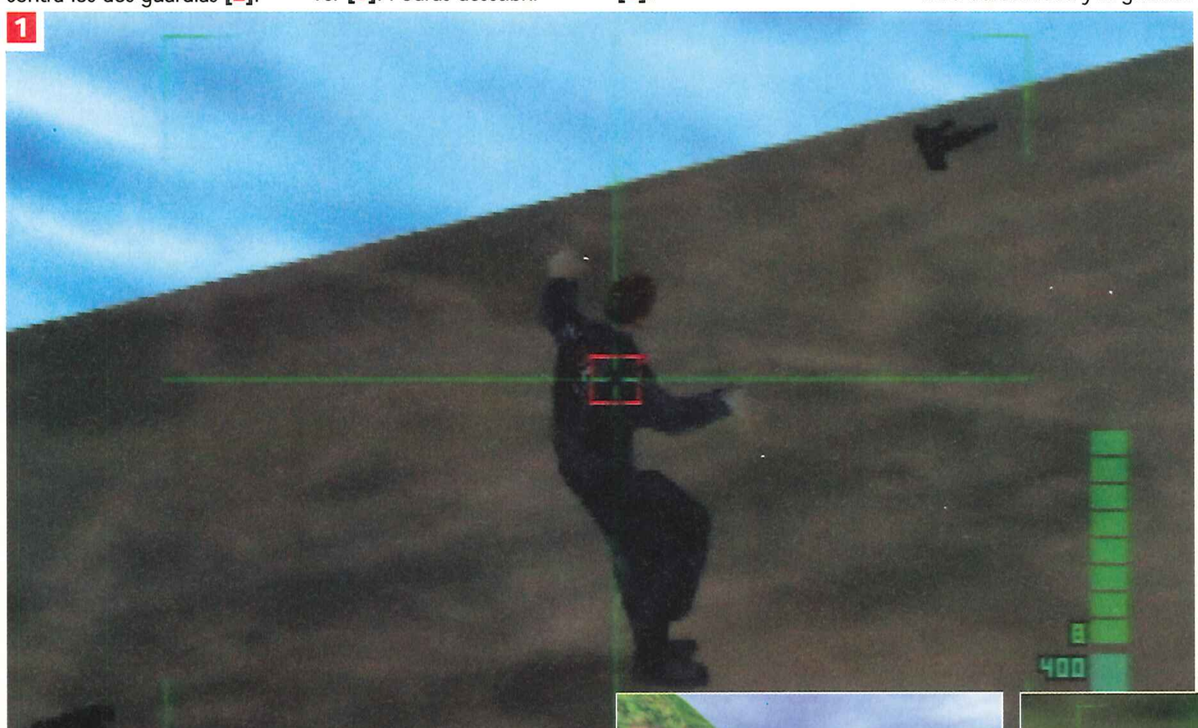
Carrington ha sido secuestrado y permanece cautivo en su propia villa. Sea como francotiradora o como negociadora de Carrington, Joanna debe rescatar a su jefe y matar a los captores.

En Agente/Especial, **Salva al Negociador** apuntando desde el balcón con tu Rifle Fr. y matando a los dos chicos de negro [1]. En Perfecto *tú eres* el negociador, así que saca el Arma PC contra los dos guardias [2].

Para **Eliminar Francotiradores del Tejado** en Especial, corre por todo el camino hasta la pared y acaba con el francotirador de abajo; luego mira por el hueco y mata a los cuatro tiradores que se alcanzan a ver [3]. Podrás descubrir otro si avanzas y giras a la izquierda; luego corre hasta las escaleras que van hacia la Villa y mata a los dos últimos en el techo y el malecón [4]. Después entra en la Villa y despeja cada planta a medida que bajas las escaleras [5].

Para **Eliminar Francotiradores del Tejado** en Agente Perfecto, encárgate primero del que está detrás de los que acabas de matar. Corre por la Villa hacia la derecha, cárgate al chico en la oscuridad con la mira desactivada y al guardia

1



El Equipo:

Para Empezar...
- Rastreador
- Rifle Fr. (Agente, Especial)
- Arma PC (Perfecto)





Por Encontrar...
- Doble CMP150
- Rifle Fr. (Perfecto)
- Falcon 2
- Devastador



Amigos y Conocidos:

- **Infantería dataDyne (CMP150/Falcon 2):** Es bastante precisa, así que apunta a las cabezas y escóndete.



- **Francotiradores dataDyne (Rifle Fr.):** Rápidos y mortales y, además, saben cuándo les estás apuntando.



- **Hacker de dataDyne (CMP150):** Sólo aparecen tres durante esta misión. Son idénticos a la infantería.



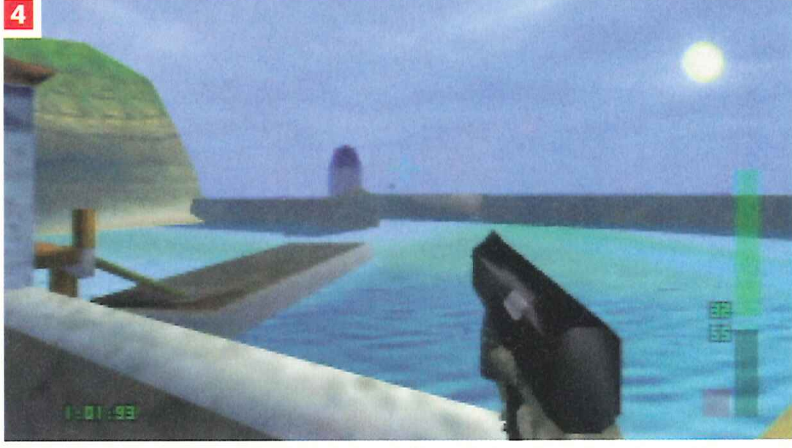
- **Tropas de Seguridad dataDyne (CMP150/Falcon 2):** Aún más rápidos y precisos que sus colegas de la Infantería.



2 3



4



5

6

Escudos:

• Sobre una caja en el área del helipuerto (Agente). Dentro de una ducha en el segundo piso (Agente).

9

7

8

10

Preguntas Habituales:

• **¿Alguien mencionó un devastador?**

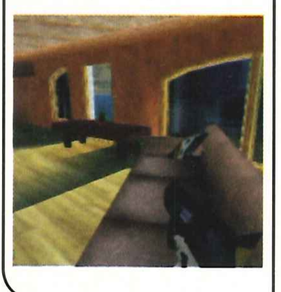
Efectivamente. Puedes hallarlo disparando a la caja en el área del helipuerto, la que está debajo del camino hacia la montaña. Las cajas que están dentro de los túneles contienen montones de granadas. Además, disparando al francotirador de la pared en menos de 38 segundos obtendrás una Doble CMP.



Preguntas Habituales:

• **¿Cómo evito que me descubran los refuerzos de dataDyne?**

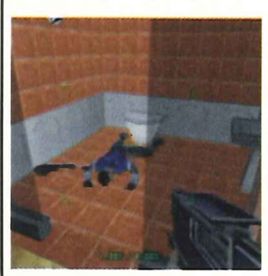
Los refuerzos de dataDyne llegan a la Villa en dos tandas de tres, y a pesar de que no puedes detenerles, puedes ponerles las cosas difíciles si empujas los muebles y los acumulas en las puertas. Mientras estés cerca, eso les impedirá que entren.

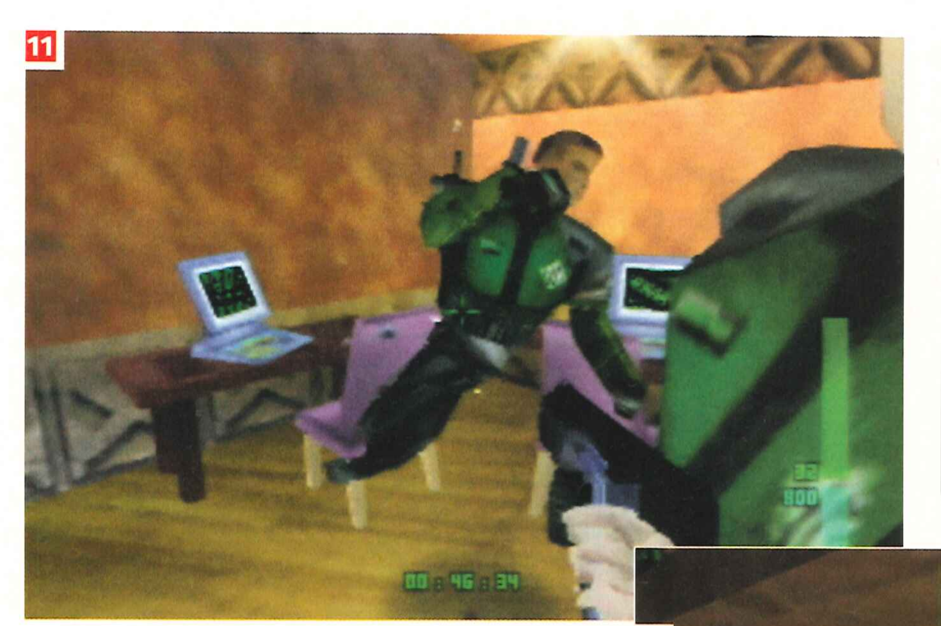


Preguntas Habituales:

• **¿Cómo obtengo un Rifle Fr. en Agente Perfecto?**

Hay dos maneras. La primera, mata a un francotirador y dispara unos cuantos tiros con cuidado a su arma hasta que caiga al suelo. Si no, mucho más fácil, échale una ojeada al cuarto de baño del segundo piso (con B).




11

del malecón con la mira activada [6], y luego corre hasta la puerta. Ahora busca un camino hasta la cima de la Villa, despejando cada planta a tu paso, y utilizando las puertas al exterior para matar a los cinco francotiradores restantes. Usa las escaleras junto a la cocina en el segundo piso para disponer de un punto más ventajoso [7] y no te olvides del patio exterior en el piso de arriba.

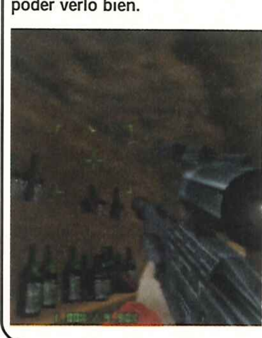
Es bastante fácil **Capturar al Guardia de dataDyne**: simplemente derriba a cualquier guardia. Si logras llegar hasta la Villa en silencio, los dos guardias de dentro estarán de espaldas a ti [8].

Dirígete a la puerta de más a la derecha tras la pared curva en la planta baja. Luego corre escaleras abajo y vuelve sobre tus pasos para encontrar el sótano. Hay que activar dos ordenadores (usando B): uno al final del corredor frente a ti [9] y otro (con el cual vas a **Activar el Generador Eólico**) siguiendo las marcas del suelo. Ten cuidado con el guardia a la derecha en la intersección en T [10]. En Perfecto, los hackers llegarán unos segundos después de que actives el tercer ordenador así que lánzate inmediatamente hacia la Villa para **Encontrar y Eliminar los Hackers de dataDyne**. Cruza por la cocina del primer piso hasta la escalera para dar con los primeros dos [11]; luego sube la escalera hasta el extremo opuesto de la planta y ve hacia la izquierda a por el tercero.

Con el molino de viento activado, las puertas de madera del sótano se abrirán. Asómate por entre las bodegas de dentro y mata las Tropas de Seguridad [12], sin olvidar los tres de fuera del corredor. Al matar al último tío de la Tropa de Seguridad obtienes la llave de la puerta para **Rescatar a Carrington** [13], pero la llave no será tuya si no han muerto todos los francotiradores (Especial/Perfecto).

Dónde está el queso:

Sobre el tercer estante de vinos en el sótano; usa el Rifle Fr. para poder verlo bien.



Trucos

Nivel acabado: Rifle Fr.
Truco por Tiempo: Golpea y corre
Tiempo: 2'30" (Especial)



¿Cómo? No te pases el atajo del primer túnel e ignora a todos los guardias que no estén disparando hasta que llegues al sótano. Después de activar el molino, asegúrate de cruzar primero la puerta cerrada (hay tres Tropas de Seguridad ahí dentro). La clave es disparar continuamente y sin fallar.




12


13

Jugando Contra-operativamente:

Evita controlar a un francotirador o a un guardia de los túneles, puesto que Jo estará a cubierto casi toda la misión. La Villa parece un laberinto y ofrece muchos caminos hacia la posición de Joanna. Puedes manipular los muebles para desbaratarle su ruta. Disparar a las botellas pondrá nerviosa a tu enemiga, también.




Jugando Cooperativamente:

Un nivel perfecto para jugar en equipo, donde cada uno puede trabajar limpiando una planta, o cubriendo al otro de los refuerzos sorpresivos. Otra opción es poner a un jugador a recorrer la Villa mientras otro se encarga de los francotiradores. El tiempo que se tarda en activar el generador eólico puede reducirse a la mitad.




Chicago: Sigilo

Carrington ha seguido la pista de De Vries hasta la corporación G5, un frente de dataDyne. La misión de Jo será encontrar la manera de entrar en las instalaciones de G5 en Chicago.

El Equipo:



Para Empezar...
- Falcon 2 Mirilla
- Micrófono oculto (Especial)



Por Encontrar...
- Doble Falcon 2 Mirilla
- CMP150
- DY357 Magnum
- Mina Remota
- Reprogramador
- BombSpy



Es preciso pulsar Start tan pronto como la secuencia de vídeo empieza, para colocarte justo detrás del cubo y golpear al guardia por la espalda mientras se aleja **[1]**. Espera a que el guardia que va caminando grite y golpéalo también. El tío del FBI vendrá corriendo y podrás dispararle (Perfecto) **[2]**. Sal corriendo y, en el garaje de la izquierda, ponte en el rincón derecho del fondo y dispara a los guardias de izquierda a derecha **[3]**. No dispares muy cerca del cubo que está al final del camino si no quieres llamar la atención de otro guardia del FBI (Especial). Hecho esto no habrá peligro para ir al final de la calle y girar a la derecha para **Conectar el Micrófono a la Limusina [4]**. Corre entre las vallas marrones detrás de ti y retrocede sigilosamente para liquidar al chico N° 2 del FBI (Especial); luego ubícate en el espacio entre las dos vallas (para que el robot no pueda verte) y acaba con los dos guardias que quedan **[5]**. En las alcantarillas podrás **Recuperar el Equipo** hacia el final del túnel de piedra de la derecha **[6]**, pero ten cuidado con el robot, puesto que puede verte a través de la rejilla de encima del equipo. Luego regresa a rastras hasta el desagüe principal para sorprender a los dos guardias que están esperándote **[7]**.

Ya tienes en tu poder el Reprogramador y la Mina

Amigos y Conocidos:

- **Guardias G5 (CMP150/Falcon 2):** Son capaces de darte a un kilómetro de distancia, pero usa los puños siempre que sea posible para no llamar la atención del FBI.



- **Agente de la CIA:** No puedes matarlos, pero si usas los puños para noquearlos no tendrás ningún problema.



- **Agente del FBI (Magnum):** ¡Grrr! Trata de mantener el mayor silencio para que no te vean y hiéreles sin matarles para quitarles la Magnum.



- **Robot de Seguridad (Cañón):** Es imposible destruirlo, de modo que trata simplemente de evitar que te detecte.



5

6

7

8

Escudos:

- En el pequeño túnel de la alcantarilla junto al taxi (Agente).
- Bajo las rampas que descienden hacia el club (Agente, Especial)

Remota. Para **Crear Distracción Móvil** tendrás que reprogramar el taxi que hay frente al garaje apuntándole con el reprogramador y pulsando Z [8]. Al cabo de un momento, el taxi saldrá volando y chocará contra el extremo opuesto de la calle, donde estaba la limusina. No te quedes quieto esperando que todo esto ocurra. Corre por el túnel que hay al frente de donde el taxi arrancó, pasando a toda marcha junto a los chicos de la CIA y entrando en el otro túnel, mientras disparas al último tío del FBI del fondo [9]. En cuanto muera, regresa para liquidar la tanda de guardias desde un lugar seguro y luego agá-

Preguntas Habituales:

- **¡Malditos agentes de FBI!** Son un lío ¿no? Buscarán ayuda inmediatamente si te ven, si algún agente de la CIA está alarmado o si escuchan un disparo o un grito de algún guardia cercano (incluso a través de las paredes). Sin embargo, si un peatón o un enemigo desarmado grita saldrán corriendo a ver qué pasa; y no alcanzarán a llamar a nadie siempre y cuando los golpees antes de que terminen de hablar.



Preguntas Habituales:

- **¿Dónde está la BombSpy?**

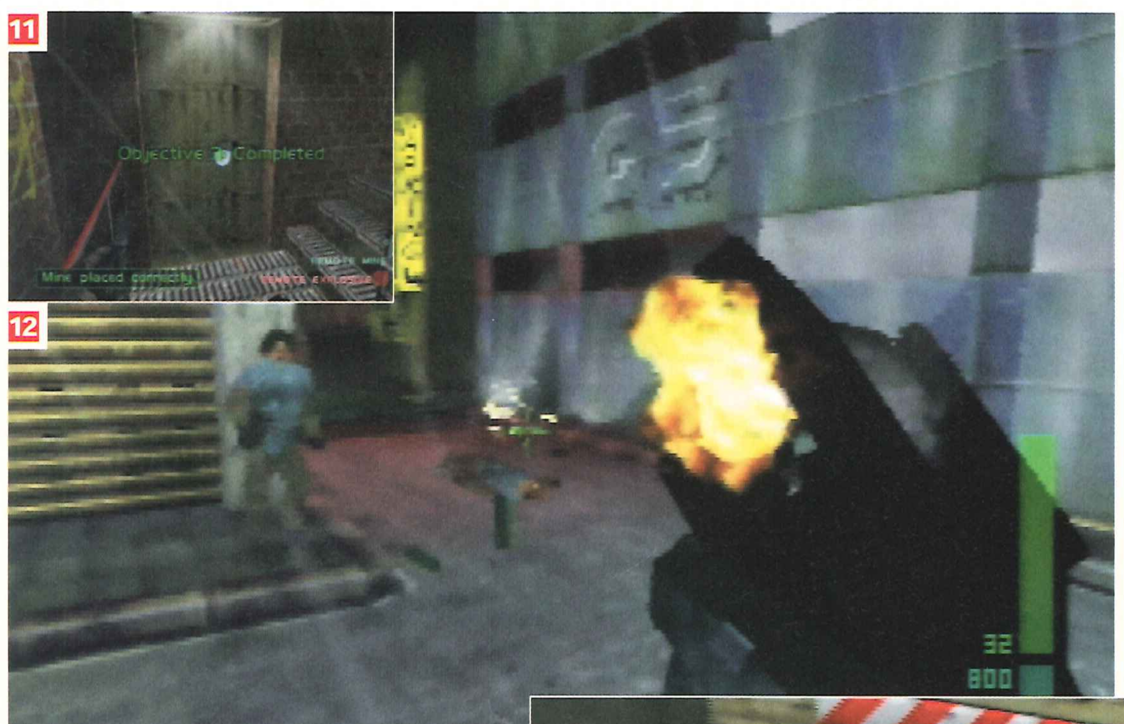
Ve a la sala de los dos civiles y los barriles y vuela los barriles que están puestos en vertical. La BombSpy estará entre los escombros y podrás enviarla al elevador para que distraiga a los guardias.



9

10







Dónde está el queso:

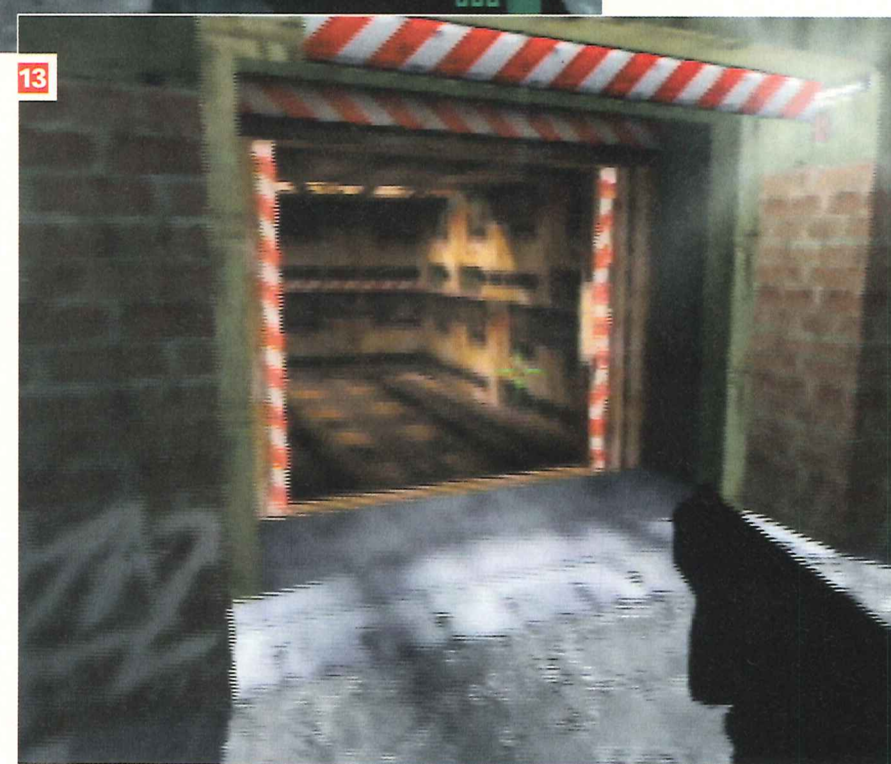
Dirígete a la puerta cercana a donde la limusina estaba aparcada; luego usa una DY357 para disparar a través de la puerta doble cerrada que hay escaleras abajo. Un guardia vendrá a abrirla, pero es posible que bloquee el paso, así que vuélalo con la Magnum. Ahora estás en un club de baile y tienes otra Falcon 2 sobre una mesa cercana. La puerta de la izquierda conduce al retrete y el queso está en el primer inodoro que encuentras.



chate y usa la fijación de objetivo de la CMP150 para matar a los dos guardias en la escalera de incendios a tu izquierda [10].

Planta una mina remota en la puerta del primer piso para **Preparar la Ruta de escape** [11]. Si usas la puerta del segundo piso te pondrás las cosas mucho más difíciles en el siguiente nivel.

La otra salida del área de la escalera de incendio conduce al tramo opuesto de la calle de la limusina, donde está todavía el taxi accidentado. Esta distracción ha atraído a muchos guardias [12], los cuales estarán ocupados buscando tu ruta de escape si el taxi aún no ha cumplido con su tarea de explotar. En cuanto los hayas eliminado a todos dirígete al fondo de este camino y gira a la derecha para **Entrar en el Edificio G5** [13].



Trucos

Nivel acabado: Modo DK
Truco por Tiempo: Psicosis Armada
Tiempo: 2'00" (Perfecto)



¿Cómo? Pilla tu Falcon y corre derecho a la salida de incendios, disparando a los del FBI por el camino. Cuenta hasta 20 segundos con el tem-



porizador, agarra el equipo, pasa corriendo por la limusina y lanza el micrófono; luego escóndete tras el taxi para reprogramarlo. Ahora tienes algo de tiempo disponible para matar al FBI N° 3 y a los chicos que queden en los demás callejones, y para instalar la mina en la puerta. Espera un par de segundos hasta que el taxi explote para correr hacia el ascensor.

Jugando Cooperativamente:

En cuestión de segundos uno de vosotros puede liquidar a los tres del FBI mientras el otro acaba con cualquier guardia cercano que está dando problemas. Pero sólo uno puede coger el equipo, así que el Jugador Dos deberá ir a pegar el micrófono en la limusina y exterminar a los guardias del resto de niveles.





Jugando Contra-operativamente:

Jo tiene dos caminos para llegar hasta el punto donde se halla el equipo, y no son fáciles. Es casi seguro que lanzará el micrófono desde el final de la calle de siempre, así que escóndete allí. Ella no va a esperar un guardia cerca del elevador final lo cual hace que este punto sea ideal para emboscarla.





Edificio G5: Reconocimiento

Aquí la tarea de Joanna es filmar la reunión de Cassandra De Vries, así como recuperar el disco con la personalidad del Dr. Caroll que está en la caja fuerte dentro del Edificio G5. Y escapar como pueda.

Quédate aproximadamente en el mismo sitio donde estás al empezar, ya que el primer guardia encubierto aparecerá en la esquina más lejana a la derecha, y el segundo lo hará a tu izquierda [1]. Toma la llave del segundo guardia muerto y corre al pasillo. Si quieres hacerte las cosas fáciles más adelante, puedes echar una ojeada por las aberturas del suelo y meterle un tiro a los guardias del cuarto del Generador [2]; vuela también el ordenador central para facilitarte las cosas.

En el segundo cuarto encubierto, escóndete en la esquina tras el cristal, atrae a los guardias cercanos y toma la llave del cuarto guardia muerto [3]. Corre hasta la alarma en el segundo salón (es más fácil defenderse desde aquí) y encuentra la sala del generador tras la

Amigos y Conocidos:

- **Guardias G5 (CMP150):** Muchos corren a dar la alarma, así que apuntar con precisión es muy importante. Usa R para darles en el cráneo.
- **Guardias de Alarma (DY357):** Salen de la nada, pero disparan tan lentamente que no tendrás problema cuando uses la CMP150 contra ellos.





El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2



Por Encontrar...
- CMP150
- Ballesta
- Bomba-N
- DY357





1



4

2



3



Escudos:

• Debajo de las escalas después del segundo cuarto secreto (Agente). En las escaleras de la salida de incendios (Agente, Especial).



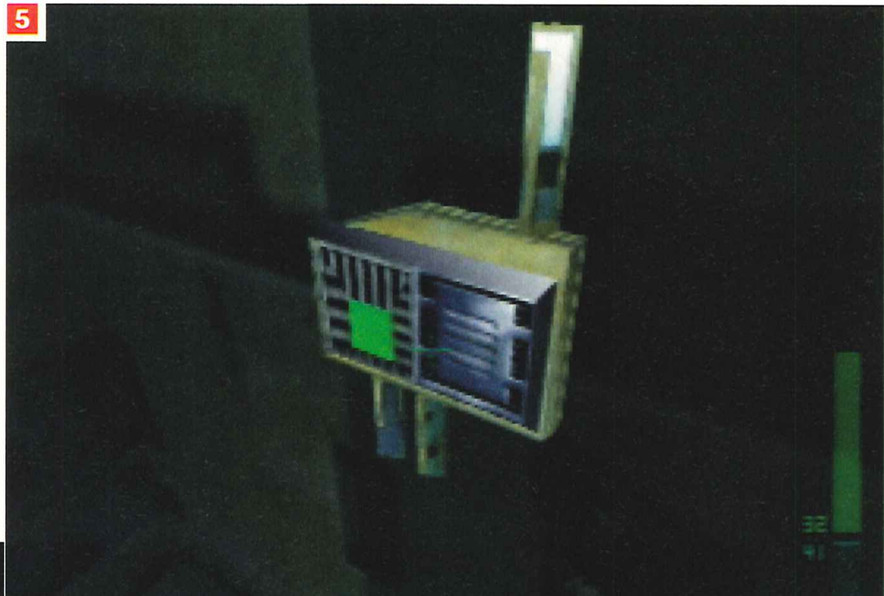
Preguntas Habituales:

• **¿Dónde está la Ballesta?**

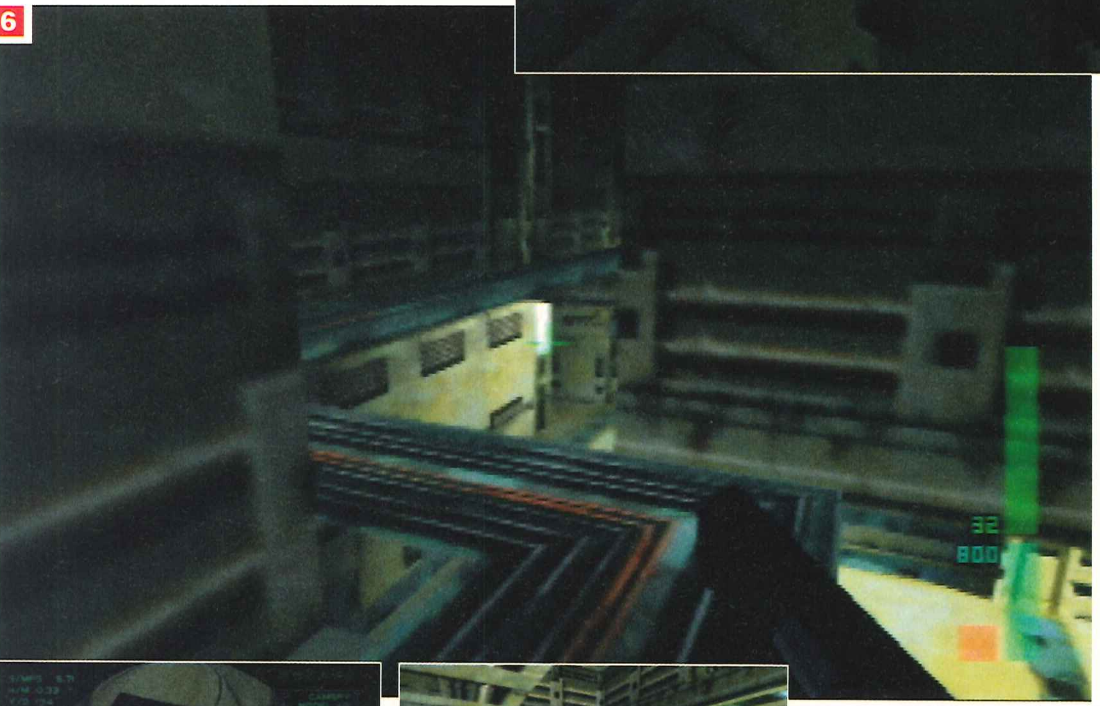
Fácil, aunque curioso. Asegúrate de matar al segundo guardia encubierto de la primera habitación usando sólo los puños. Él dejará caer la Ballesta mientras se derrumba.



5



6



7



8



9



puerta de al lado. **Ten cuidado**, pues disparar a los ordenadores centrales allí puede hacer volar todo. Asómate por sorpresa (R·C) para matar a los guardias **[4]** y pulsa B para **Desactivar el Generador del Campo de Humedad**.

Es demasiado fácil **Desactivar los Sistemas de la Rejilla Láser**: sólo pulsa B junto a la cuarta luz verde en el salón de la primera alarma **[5]**. Conduce a Jo escaleras arriba en la esquina de la sala y arrástrate cuidadosamente por el conducto **[6]**. Si fallas, es tu fin. Cuando ya no puedas avanzar más, envía la CamSpy por el hueco (tendrás que agacharte) para **Holografiar la Reunión de los Conspiradores**. Tendrás la CamSpy de vuelta automáti-

Preguntas Habituales:

• **El segundo cuarto secreto me está dando muchos problemas.**

Aquí tienes un 'truco'. Después de ganar la planta con las ventanas de cristal, vuelve corriendo al salón inicial antes de que la puerta se cierre. Aunque el cristal del suelo es impenetrable, los guardias pasarán sus manos a través de él y entonces podrás herirles.



Preguntas Habituales:

• **¿Cómo puedo liquidar rápidamente a los chicos encubiertos?**

Escucha sus pasos y observa cuidadosamente el resplandor que producen cuando corren. Si alcanzas a uno pero después se encubre, sigue disparando un poco bajo para darle mientras se encoge y se tambalea hacia abajo.



camente en cuanto acabe la escena de vídeo [7]. Desde el lugar por donde sale la CamSpy, gira 180°, ponte de pie y déjate caer. Así te será más cómodo eliminar a los guardias que van hacia la alarma [8]. Tómate tu tiempo acabando con los guardias que hay hasta llegar a la escalera y no olvides revisar la salida de incendios, puesto que hay algunas Bombas-N por allí (si tu mina remota está en la puerta de arriba de la salida de incendios) [9].

En la sala de la caja fuerte, coloca el decodificador en el monitor y mira hacia la puerta para despachar a los guardias que van llegando [10]. No te quedes a un lado de la puerta si no es necesario, puesto que si lo haces los guardias podrán entrar. En cuanto la caja haya sido forzada, entra en ella para **Recuperar Copia del Dr. Caroll** [11].

Desde la caja, usa el detonador de la mina remota para volar la puerta de la salida de incendio con la mina que le plantaste en el último nivel (Perfecto). La sala empezará a llenarse de guardias, así que quédate dentro y lanza hacia afuera una Bomba-N para limpiar el área [12]. En cuanto el polvo se asiente, corre por la escalera de la salida de incendios para Salir del Edificio [13] (saldrás por la puerta donde hayas puesto la mina en el nivel de Chicago)

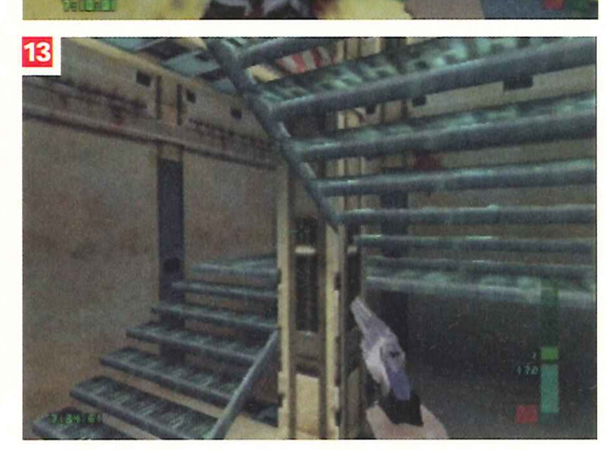
10



11



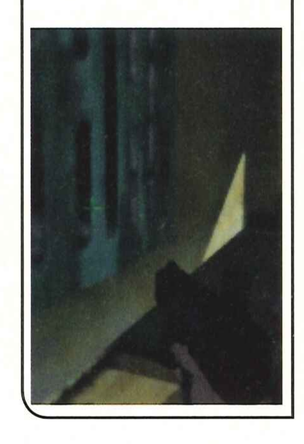
12



13

Dónde está el queso:

En la sala del Generador de Humedad, echa una ojeada en el túnel tras la rejilla en la pared.



Trucos

Nivel acabado: Joanna Pequeña
Truco por Tiempo: Dispositivo de encubrimiento

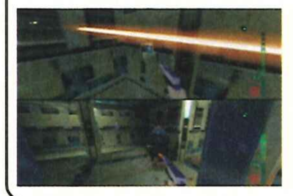


Tiempo: 1'40"
¿Cómo? La clave es dejar la CamSpy justo afuera de la sala de la reunión, activándola sólo cuando hayas conectado el Decodificador de la Puerta y estés descansando tus pulgares en la escena de vídeo; la caja será forzada mientras tanto, y este tiempo no se te tendrá en cuenta. Despachar rápidamente a los guardias también es vital.



Jugando Cooperativamente:

Ambos podéis chequear los cuartos ocultos para hacer las cosas más fáciles y asegurar doblemente que nadie hará sonar las alarmas. Uno de vosotros deberá colocarse al final del corredor de fuera de la caja fuerte mientras ésta se abre y asegurarse que la habitación de la caja esté cuidada mientras el Dr. Caroll es recobrado.





Jugando Contra-operativamente:

Dispara a Jo para que no pueda apuntar a los guardias cuando se dirijan hacia la alarma o quédate junto a los ordenadores centrales al lado del Generador de Humedad y reza para que las balas perdidas de Jo produzcan una explosión. Muévete alejado del control de los guardias encubiertos. Si puedes abrirte paso hasta la caja de seguridad, empuja a Jo para que le sea más difícil apuntar a tu cohorte.





Area 51: Infiltración

El colega de Jo la está esperando en el Área 51, pero será necesario que ella desactive el sistema de radares de la base para que pueda reunirse con él abajo, en el sótano lleno de guardias.



El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2
- Control com.
- Explosivos



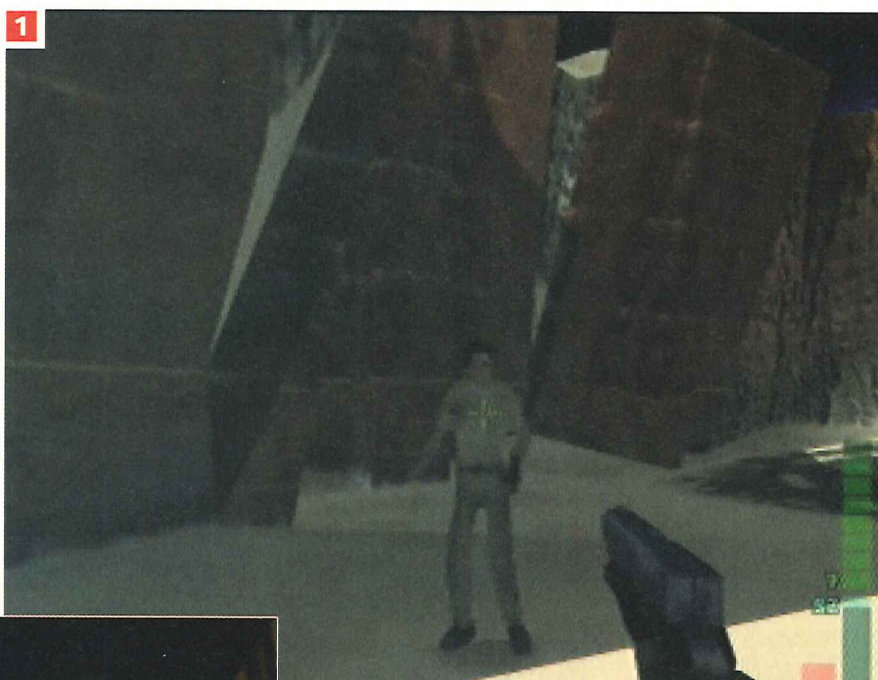
Por Encontrar...
- Doble MagSec4
- Granada
- Lanzacohetes



Durante la escena de vídeo introductoria, espera a que Carrington diga "Área 51" para presionar el botón Start, pues de ese modo tendrás a los tres guardias del comienzo mirando en otra dirección [1]. Destruye las dos torretas armadas y ponte en el lugar donde estaba la segunda torreta para lanzar desde allí una granada en modo Pinball de Proximidad hacia la torre; así despacharás a los dos guardias de dentro [2].

Deja que el tío del túnel vaya a buscar a sus amigos, puesto que lo tendrás más fácil para matarlos cuando atraviesen el túnel corriendo hacia ti [3]. Pasa por el

1



2



3



Amigos y Conocidos:

- **Piloto (MagSec4/Granada):** Son fáciles de liquidar desde lejos, pero cuidado con las granadas.



- **Torretas Armadas (Cañón):** Escóndete tras una pared, échate al suelo (recostado contra la pared) y apunta al cañón.



- **Guardias del Área 51 (Dragón):** Tienen buena puntería pero son lentos; si eres rápido serás tu quien dispare primero.



- **Técnico Interceptor (MagSec4):** El técnico que aparece junto al satélite es el hombre con la doble MagSec4.



- **Cañones de Pared (Cañón):** Su punto débil son los laterales, así que colócate en posición y dales duro.



- **Robot Interceptor (Cañón):** Acaba con el primero o te molestará después de que te encargues de la antena.



hueco de la valla metálica de la izquierda, camina hacia el rincón a tu derecha, y entonces cruza en línea recta hacia el centro del helipuerto; ya sabes que se trata de un campo minado [4]. Toma el Lanzacohetes y dirígete hacia el pequeño hueco que hay en la pared del frente. Si este campo minado te llena de pánico, puedes usar granadas para volar las minas.

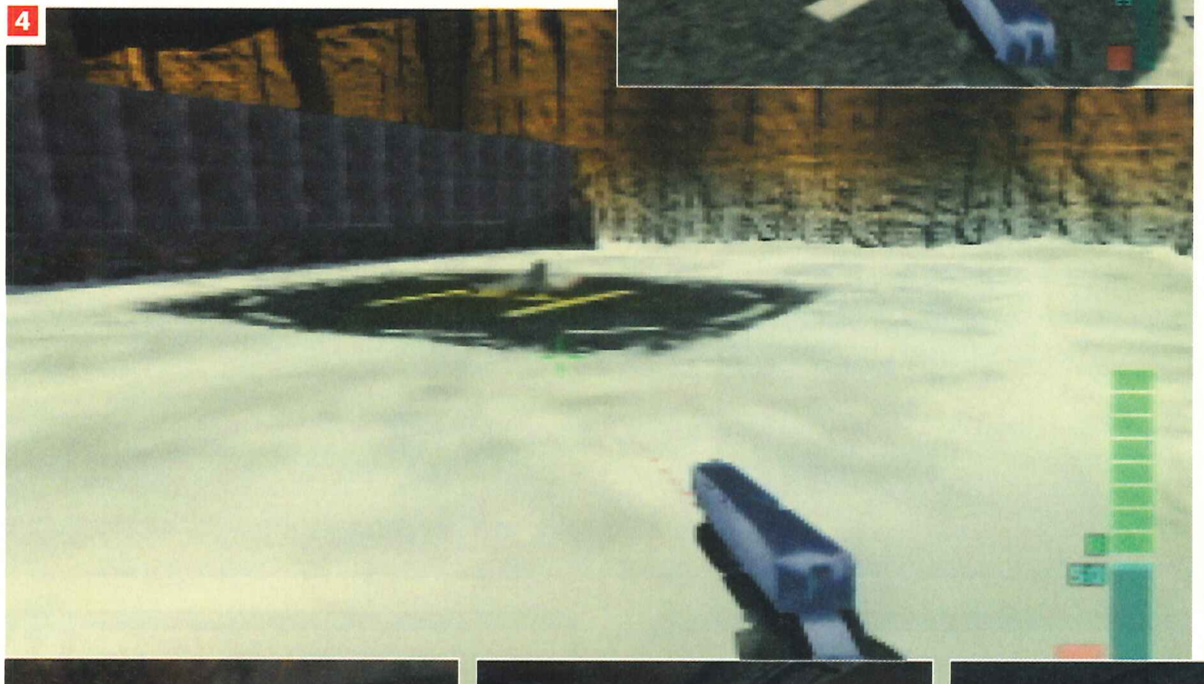
Arrástrate por el túnel y luego gira primero a la derecha y después a la izquierda para acabar con los cañones de pared y con los guardias que te asalten [5]. Verás un vehículo a lo lejos, el cual deberás volar para **Inutilizar Todos los Robots Interceptores** (junto con los otros dos más adelante) y mata al operario para quitarle la Llave de Acceso al Elevador [6]. Usa esta llave para activar los monitores a cada lado de las grandes puertas metálicas y luego espera un poco a que aparezcan los dos guardias en el elevador de la derecha, los cuales te dejarán en herencia un precioso Dragón cuando mueran [7].

Desciende por la escalera que está cerca de este mismo ascensor y entra cruzando la puerta brillante. Coloca los Explosivos en el monitor central para **Apagar el Radar Interceptor Aéreo** [8] y observa con horror cómo los láseres aparecen para bloquear tu ruta de escape. Ellos van introduciéndose y retirándose paulatinamente así que agáchate bien (para que sólo te afecten los láseres más bajos) y calcula el tiempo de huida para que los Explosivos no te alcancen [9].

Vuelve a cruzar por el campo minado y atraviesa el hueco de la malla. *Corre* por el camino de la izquierda, donde te esperan los guardias; párate detrás del interceptor más cercano para evitar que te vean. Apunta desde lejos por entre los dos

5


6


4


Escudos:

- En el túnel que parte del campo minado (Agente, Especial). Justo bajo la puerta que se abre cuando has interceptado la antena.



7


8


9


postes marrones para darles una dosis de su propia medicina **[10]**.

Destruye los dos Interceptores (cumpliendo así el primer objetivo) y luego pulsa el interruptor verde en la pared de la antena, con lo que tendrás el disco lo bastante cerca para Colocar el **Dispositivo de Comunicaciones en la Antena [11]**. Cuatro guardias saldrán de debajo del cañón que acabas de destruir, así que ponte en marcha para liquidarlos rápidamente. Regresa por el túnel matando las nuevas tropas y cruzando por la valla metálica para **Acceder al Ascensor del Hangar**. Para darte seguridad, usa el Dragón para valerte del zoom con los guardias del balcón **[12]**.

Cuando dejes el elevador, espera a escuchar el cambio en la música. Entonces habrá nuevos guardias tras de ti y en las cajas de enfrente se esconderán cuatro. Agáchate y arrástrate por el balcón desde el ascensor para eliminarlos uno a uno **[13]**. Ya sólo falta que recorras la rampa cerca de las cajas y vuelvas sobre tus pasos para **Contactar Con el Espía del IC [14]**.

Preguntas Habituales:

• **¿Puedo tener un robot interceptor para mí solo?**

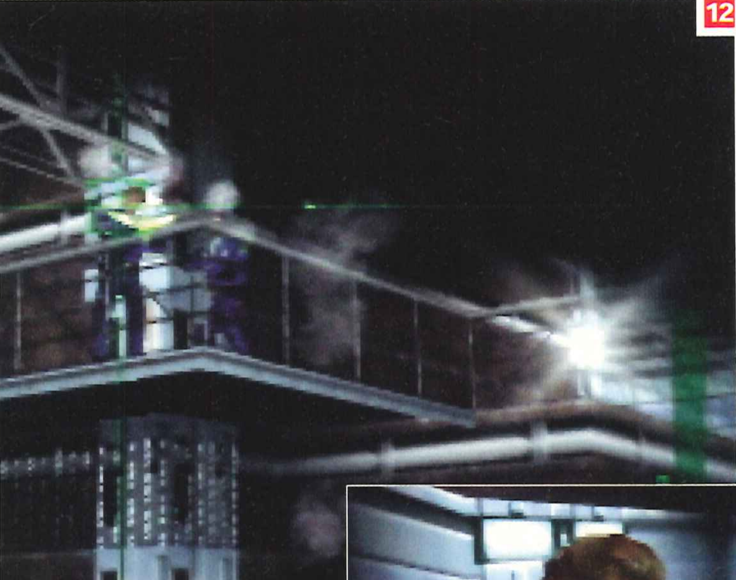
¡Sí! Ve por detrás de la antena y encontrarás tres Interceptores aparcados. El tercero de ellos, aquel que está más alejado de la antena, permitirá a Jo ponerle encima su trasero. Pulsa B dos veces para subirte o una vez para arrastrarlo. Es bastante divertido, pero puedes usarlo con imaginación. Abre los elevadores del hangar o la puerta principal con él, o mejor aún, úsalo para bloquear la entrada de guardias después de conectar el Control com.
Por cierto, no lo uses para buscar el queso en este nivel: no hay ninguno.




10



11


12

Trucos

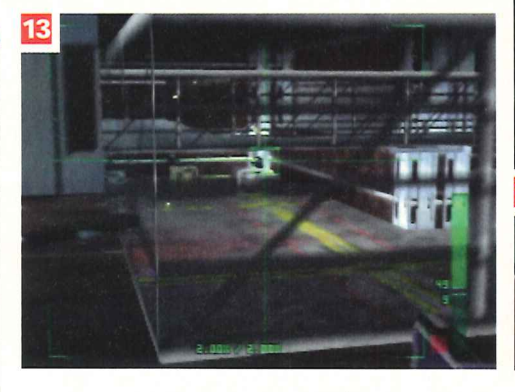


Nivel acabado: Mini-Personajes
Truco por Tiempo: Personaje Amigo
Tiempo: 5'00" (Especial)



¿Cómo? Tienes que hacer todo mucho más rápido. Con el máximo de salud, podrás pasar por las torretas armadas y bajo los guardias de la torre sin entrar en combate. Despreocúpate de acabar con los robots interceptores y olvídate también de todos los guardias, en especial los que están más cerca de la posición de Jonathan.




13

14

Jugando Cooperativamente:

Sencillo: uno de vosotros se encarga del interceptor y del radar de intersección aérea mientras el otro va a por la antena y destruye los interceptores dos y tres. Si ambos os enfrentáis a los guardias que hay dentro de la base, esto será pan comido, sobre todo si alguno actúa usando la motonave.

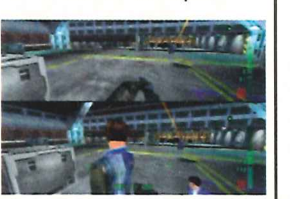




Jugando Contra-operativamente:

Ponerse en la ruta del interceptor será provechoso, pero ten cuidado de que la explosión no te alcance si Jo se estrella. La buena chica tendrá que detenerse para eliminar a los robots centinelas y despejar el campo minado, con lo que tendrás tiempo para hacer que tus armas echen humo. O si lo prefieres, embóscala en la sala del radar interceptor.





Area 51: Rescate

Carrington ha revelado por fin la identidad de su 'amigo': es un alienígena Maian a punto de sufrir una autopsia fatal. Jo tendrá que rescatar al pequeño ser tan pronto como sea posible.

Para evitar líos, empieza por deshacerte de la caja de TNT [1], pues la función de Auto-destrucción de tu Dragón cumplirá el mismo papel explosivo. Gira a la derecha al final del pasillo de salida y pasa pegado a la pared externa de la sala, matando a los guardias que veas [2], sin olvidar al personal del balcón. Ve con cuidado al usar los ascensores porque hay guardias merodeando por allí. Lanza la Auto-destrucción del Dragón dentro de la plataforma del elevador para darles una fea sorpresa. Los guardias del elevador que está tras las puertas también tratarán de acercarse, así que atráeles hacia el pasillo [3] o repite el truco de Auto-destrucción del Dragón, cosa que siempre funciona.

La lámina metálica que tiene encima una pequeña X es tu entrada hacia el área principal. Deja la caja explosiva o tu Dragón cerca y dispara [4]. Usa el Escáner de Rayos-X para calcular que la explosión coincida con el guardia que pasa por allí.

Ahora entra en los túneles,





Amigos y Conocidos:

• **Piloto (Dragón):** sus Dragones los hacen mortíferos, pero si puedes pillarlos antes de que te pillen a ti tendrán muy pocas oportunidades de disparar. Sólo mantenles despegados.



• **Guardia del Área 51 (SuperDragón):** son rápidos y atacan en grupos. Activa la función de lanzagranadas del SuperDragón para resolver rápido la situación.



• **Técnico (tranquilizador):** desenfundan muy rápido, pero si no haces mucho ruido no te detectarán. Apunta a la cabeza.



• **Arma Empotrada (Cañón):** espera tras la puerta hasta que pare de disparar y luego abre rápidamente y métele muchas balas en su pellejo metálico.



El Equipo:

Para Empezar...
• Falcon 2 Silenciador
• Escáner Rayos-X
• Conector de Datos





Por Encontrar...
• Doble Falcon 2 Silenciador
• Dragón
• SuperDragón
• Tranquilizador
• Phoenix



Escudos:

• Lo lleva uno de los guardias de la planta baja del almacén (Agente). En el cuarto a la izquierda de la sala del ordenador central (Agente, Especial).





5

gira a la derecha y a la derecha de nuevo, usando las granadas del SuperDragón para abrirte paso. Abre rápidamente la puerta a tu derecha y dispara a los científicos, o de lo contrario activarán la ametralladora [5]. Luego usa el Conector de Datos en el ordenador del fondo y con ello descontrolarás las puertas de toda el área. Regresa por el corredor y en la sala de la derecha dispara al ordenador para Destruir los Datos del



6

Preguntas Habituales:

• **¡Me han tranquilizado!**

¿No ha sido nada agradable, verdad? Lo mejor que puedes hacer es buscar un sitio tranquilo para descansar y recuperarte, y ponerte el Escáner Rayos-X para detectar cualquier guardia cercano antes de que llegue. Si estás sin moverte te recuperarás más rápido.



Preguntas Habituales:

• **¿Dónde están esas armas ocultas?**

Justo cuando entras en el área de las cajas, corre tras el primer montón que tienes a la derecha y dispara al barril. Para la Phoenix, tendrás que seguir al Técnico Interceptor a través de la puerta cerrada de la segunda planta en el almacén. Sin embargo, él sólo estará allí si lo dejaste vivo en el nivel anterior.





7





8



9

Ordenador [6]. Volver a pasar por donde acabas de abrirte camino te llevaría a un callejón sin salida. Dispara a través del cristal para matar al guardia y al doctor que hay a la derecha [7] y, a continuación, pulsa los botones verdes para dar con cuatro cápsulas criogénicas. Usando el Escáner de Rayos-X podrás Localizar Evidencias de la Conspiración, pero no pierdas de vista la puerta para ver a los guardias que aparecen continuamente [8].

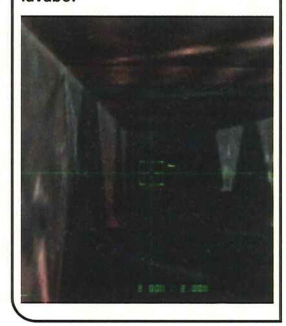
Obtener y Usar el Disfraz de Técnico es bastante fácil en Agente: pasa por las puertas oscilantes del fondo del corredor, cruza la puerta delgada a la izquierda y mata al guardia que hay dentro. Es más difícil en Perfecto: también en el fondo del corredor, cruza la puerta grande, usando granadas para eliminar al grupo de guardias que corren hacia ti [9] y luego dirígete a la rampa de enfrente y métete por la cañería marrón que va a las duchas.
El uniforme estará en cualquiera de los armarios dentro de los vestidores cercanos al guardia [9]. Póntelo y cambia a Desarmado.

Corre de regreso a la sala con la puerta inclinada por donde pasaste antes y ve hasta el fondo. En cuanto el guardia abra la puerta serás descubierto, así que ponte en movimiento y empieza a disparar [10]. Uno de los científicos dejará caer la Llave Magnética, pero los guardias empezarán a salir a montones cuando la cojas, así que prepara tus granadas. Regresa por el corredor hasta la segunda puerta inclinada para Acceder al Laboratorio de Autopsias, usando granadas en los sitios marrones para hacer volar a los guardias [11].

60 segundos es tiempo suficiente para hacer pedazos a dos guardias y dos doctores [12]. Toma la llave del último cadáver y dirígete a la puerta para Rescatar al Superviviente del Impacto [13].

Dónde está el queso:

Sigue el camino hacia las duchas en Agente Perfecto. El queso está al final del tubo de ventilación justo antes de que entres al lavabo.



Trucos

Nivel acabado: Escáner Rayos-X
Truco por Tiempo: Juega como Elvis
Tiempo: 7'59" (Perfecto)



¿Cómo? Olvídate de la caja del comienzo del nivel y corre a buscar la parte débil de la pared para volarla con tu Dragón. Luego cumple con los objetivos como te hemos indicado, disparando desde fuera de las duchas para que los guardias salgan corriendo, en lugar de molestarte en usar el hueco de la entrada de aire.

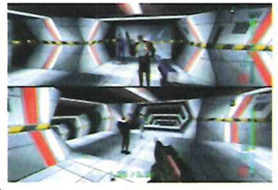






Jugando Contra-operativamente:

Las pilas de cajas en la primera planta van muy bien para darle a Jo toda clase de sorpresas desagradables. Si a pesar de todo ella se logra meter en los corredores, escóndete tras las mesas y escritorios para que no te alcance a ver con el Escáner y transfórmate en un científico tan pronto como puedas para tranquilizar a la señorita, dejándola tiesa.




Jugando Cooperativamente:

Dos jugadores pueden reducir la jornada en este nivel y, por fortuna, uno de vosotros obtendrá un disfraz al volar la pared y acabar con el primer guardia. Que uno de vosotros vigile mientras el otro chequea las cápsulas criogénicas y trabajad juntos para llegar al ordenador central y destruirlo.




Area 51: Escape

Tras salvar al chico Maian de un espeluznante final, sólo queda una cosa por hacer: escapar. Para ello tienes que encontrar a Jonathan, y un vehículo para la huida.

El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2
- Pak Médico (Agente/Especial)



Por Encontrar...
- Pak Médico (Perfecto)
- Tranquilizador
- SuperDragón
- Doble Falcon 2
- Minas Remotas





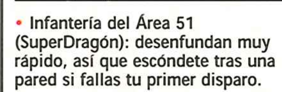
Saca a Elvis del área tan rápido como puedas. Gira la cama hacia la izquierda de modo que no te estorbe para abrir las puertas [1] y continúa recto hasta la bifurcación en T, donde debes girar a la derecha, para luego seguir recto en el cruce y doblar a la izquierda y entrar en la habitación donde la cama se deslizará sola. Hay un par de tíos del laboratorio que se te cruzarán portando Tranquilizadores [2], aunque puedes dispararles sin dejar de correr, porque el autoapuntado te ayudará a no fallar. Retrocede hasta el cruce y, en el laboratorio con los contenedores, verás que Jonathan ha abierto una puerta detrás de la columna central. Sírvete del pequeño cuchitril marrón para eliminar a los tres guardias [3] y después pasa por la puerta de la derecha para alcanzar los pasadizos elevados. Los guardias son tan lentos que podrás liquidarlos antes de que reaccionen, y recuerda disparar a las luces para que no te deslumbren [4].

Para Encontrar al Espía del IC sólo necesitas cruzar la puerta del final del pasillo [5]. La cosa es más difícil en Especial y Perfecto. Recorre el pasillo desde donde estaba el Equipo Médico, girando a la derecha después de la cuarta puerta metálica y encaminándote a la salida mientras eliminas los guardias que veas a tu paso [6].

Para Localizar el Equipo Médico Maian, encuentra la

Amigos y Conocidos:

- Infantería del Área 51 (SuperDragón): desenfundan muy rápido, así que escóndete tras una pared si fallas tu primer disparo.





- Jonathan (DY357): quédate junto a él: siempre se mete en líos fatales cuando lo dejas atrás.



- Ratas de Laboratorio (Tranquilizador): fáciles de alcanzar. Si te intoxican, ponte en algún sitio tranquilo.



- Elvis (Sin armas): si te entretienes, su gran cabezota será el blanco de muchas balas, así que no te detengas.



1



4



2



3



5



6

Escudos:

- En el sitio donde está el pak Médico, cerca de la posición de Jonathan (Agente/Especial).
- En la parte trasera del segundo laboratorio de contenedores (Agente).

7

8

barrera amarilla y negra justo tras la puerta del pasillo, luego empuja el barril de al lado y darás con un interruptor [7]. Púlsalo y abrirás la puerta de la derecha en el siguiente corredor, donde espera el pak Médico [8].

Con Jonathan a tu lado, necesitas arrastrarle de regreso por el pasillo hasta la sala del fondo. No es difícil en Agente, pero en Especial/Perfecto atraerás la atención de los guardias a tu derecha antes de que Jonathan hable [9], y de muchos más de la parte trasera a medida que retrocedas. Aparecen en grupos de cuatro, así que usa las granadas del SuperDragón para hacerlos pedazos rápidamente y poder seguir corriendo. Ten cuidado con la banda de cuatro tras la puerta al final del primer pasillo, pues son muy "explosivos" [10].

Ponte detrás de Jonathan mientras él está en la puerta y apunta con tu

Preguntas Habituales:

- ¡Auxilio! ¡Jonathan no logra activar las terminales!

Bien; si estás muy cerca de Jonathan cuando él corre a abrir las puertas del hangar, Joanna se ofrece a hacerlo ella misma. Activa los dos ordenadores que hay sobre la rampa y luego usa la motonave para salir; pasa por el laboratorio inicial, en la esquina izquierda del almacén, y luego a través de las puntas en la sala de metal.



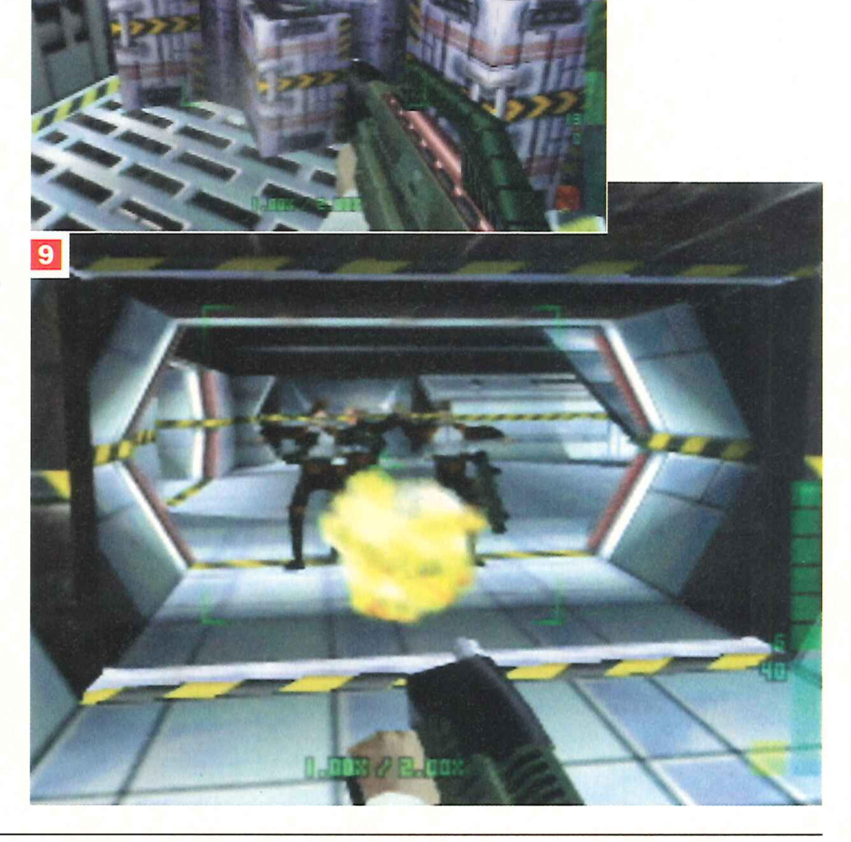
Preguntas Habituales:

- ¿Habéis dicho armas secretas?

Sí, pero recibirás algunos golpes intentando alcanzarlas. La doble Falcon 2 está en la sala de autopsias, justo detrás del sitio donde empiezas, en tanto que las minas remotas serán tuyas si transportas a Elvis en 36 segundos; aparecerán al final del corredor que proviene del laboratorio de los contenedores.



9



Perfect Dark

Lanzagranadas tanto a la puerta de enfrente como al corredor a tu izquierda para vencer a los guardias que van apareciendo [11]. Pasa a fuego rápido cuando tu colega termine y corre a través de la pared desplomada para Localizar el Hangar Secreto; pero vigila tu espalda, porque los guardias no pararán de meterse en la sala [12].

Encontrarás a tu amigo Maian corriendo hacia abajo por la rampa de la izquierda y volviendo luego al interior de la sala, pero acaba primero con los guardias de la salida antes de continuar [13]. En Especial/Perfecto necesitarás pulsar B en el pak Médico para Revivir al Guardaespaldas Maian; y todo esto necesita su tiempo, así que ten listo el SuperDragón para eliminar a cualquier guardia que aparezca por las distintas puertas mientras esperas [14]. En cuanto Elvis esté en pie, síguelo hasta la nave espacial y, luego, mientras Jonathan trabaja con las dos terminales, dispara a los guardias que intentan cruzar tu puerta provisional para Escapar del Área 51 [15].


10



11


12

Dónde está el queso:

Retrocede en tu memoria hasta el Área 51: Rescate; el queso estaba en un túnel encima de las duchas. Aquí está en el mismo sitio. Toma la motonave, activa tú mismo las puertas del hangar y luego avanza hasta la parte trasera de los laboratorios, en la zona llena de cajas. Baja de la moto, arrástrate por todo el camino marrón y ya es tuyo el queso.


13


14


15

Trucos

Nivel acabado: SuperDragón
Truco por Tiempo: Invisibilidad
Tiempo: 3'50" (Agente)

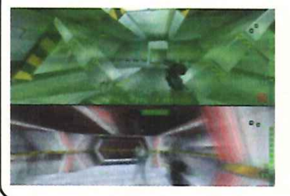


¿Cómo? No es tan difícil como parece. Ignora a todos los guardias mientras corres hasta Jonathan, pero acaba con todos rápidamente cuando vuelvas de regreso. Ve directo a por Elvis en cuanto la puerta sea destruida y luego, tan pronto como Jonathan acaba con el último terminal, corre a acti-



Jugando Cooperativamente:

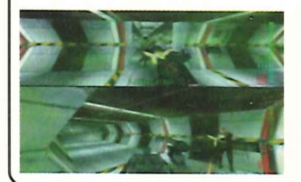
Que uno de vosotros se entienda con los dos técnicos del laboratorio para hacer que se vayan pronto a dormir. Ambos podéis cooperar protegiendo a Jonathan durante sus tareas y eliminar a los guardias de delante y de atrás mientras los tres corréis a abrir la puerta del hangar.





Jugando Contra-operativamente:

Tranquilizar a Joanna tiene repercusiones para el resto de la misión, así que ponte en el cuerpo de un técnico de laboratorio y clávale a la chica un dardo. Infríngele daño a Joanna cuando vaya por el nivel con Jonathan, sorprendiéndola por detrás. Agazápate en las terminales para disparar siendo casi invisible.





Base aérea: Espionaje

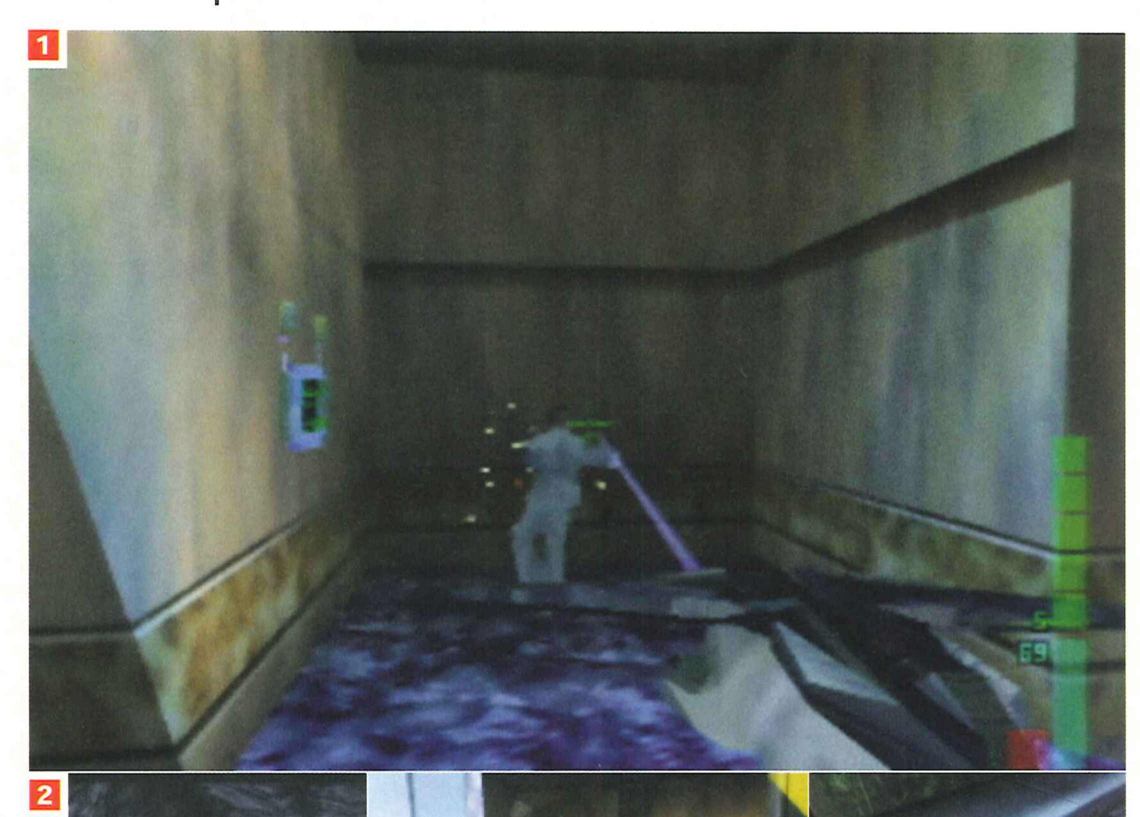
Trend Easton planea 'negociar' con el Presidente de EE.UU. a bordo del Air Force One, así que es vital que Jo se infiltre como pueda en el avión presidencial.

Primera tarea: obtener el disfraz quitándoselo a una azafata que está en la cueva del otro lado. Usa *rápidamente* los dardos Sedantes de la Ballesta contra todos los guardias, principalmente contra el que vela junto a la alarma en el segundo cubículo a la izquierda (Especial) [1] y no te dejes las Minas de Proximidad un poco más atrás de la azafata, después de conseguir el disfraz [2]. Ponte el uniforme, guarda tu arma y acércate a la puerta junto a la alarma para Obtener el Disfraz y Entrar a la Base [3].

Después de pasar ante la recepcionista junto a la puerta principal, busca el elevador a tu izquierda y entra en él. Una vez arriba, dopa o golpea a los dos tíos sentados y luego toma la maleta [4], la necesitarás (Especial/Perfecto).

Cruza por la recepción hacia el corredor y usa la escalera mecánica que hay justo enfrente; pulsa B para dejar la maleta sobre el panel horizontal junto a la cinta transportadora para Facturar el Equipo [5].

1



2

3

5

Amigos y Conocidos:

• Guardia de Alaska (Vengador k7): No dan problemas si vas de uniforme, pero si haces ruido cerca te pillarán inmediatamente.



• Jefa de Azafatas: Va desarmada, pero debes derribarla pronto para evitar que corretee hasta la alarma y la active.

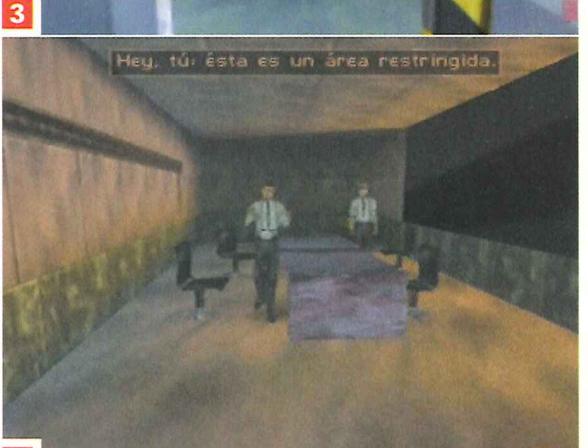


• Gente de Traje: Te descubrirán al instante y harán sonar la alarma si sacas un arma, así que golpéales duro, rápido y en la cara.



• Personal de NSA (Vengador K7): Aunque vayas disfrazado, esta gente dispara, y con muy buena puntería. Aquí los disparos a la cabeza son una exigencia.





4

El Equipo:

Para Empezar...
- Ballesta
- DrugSpy
- Escáner Horizonte





Por Encontrar...
- Doble DY357
- Disfraz
- Minas de Proximidad
- Falcon 2
- Vengador K7
- Maleta
- Dragón



Perfect Dark

Escudos:

- En el lugar de los planes de vuelo, junto a la caja fuerte (Agente/Especial).
- Lo lleva un guardia al salir del ascensor de carga (Agente).



Ahora queda ya poco tiempo para alcanzar la Terminal de Seguridad. Cruza deprisa el túnel iluminado, golpea al tío vestido de marrón y entra por la puerta opuesta para recorrer el pasillo en forma de U [6], hacia la derecha y hacia una escalera. Golpea a los dos tíos de arriba tan rápido como puedas, toma el K7 del chico de marrón y activa la terminal para Burlar el Monitor del Sistema de Seguridad [7].

Al bloquear el sistema de seguridad la base se llena de guardias. Corre escaleras abajo para que la gente de Trent te descubra y luego retrocede a la sala de seguridad y escóndete tras una esquina para liquidarlos a medida que vayan apareciendo [8]. Usa tu Mina de Proximidad si quieres. En cuanto los tengas listos, toma el corredor de regreso a la sala de la escalera mecánica, usando las esquinas de los pasillos como escudo para aplastar otra tanda de matones de Trent [9].

Para Obtener los Planes de Vuelo de la Caja Fuerte, cruza la puerta de madera del último rincón a la derecha y sigue por allí hasta llegar a un corredor pequeño. Hay una mina de proximidad tras la segunda puerta de la izquierda; muévete hacia atrás y dispara [10], y podrás cruzar esa puerta para buscar el interruptor rojo en la pared derecha. Actívalo para abrir la caja [11].

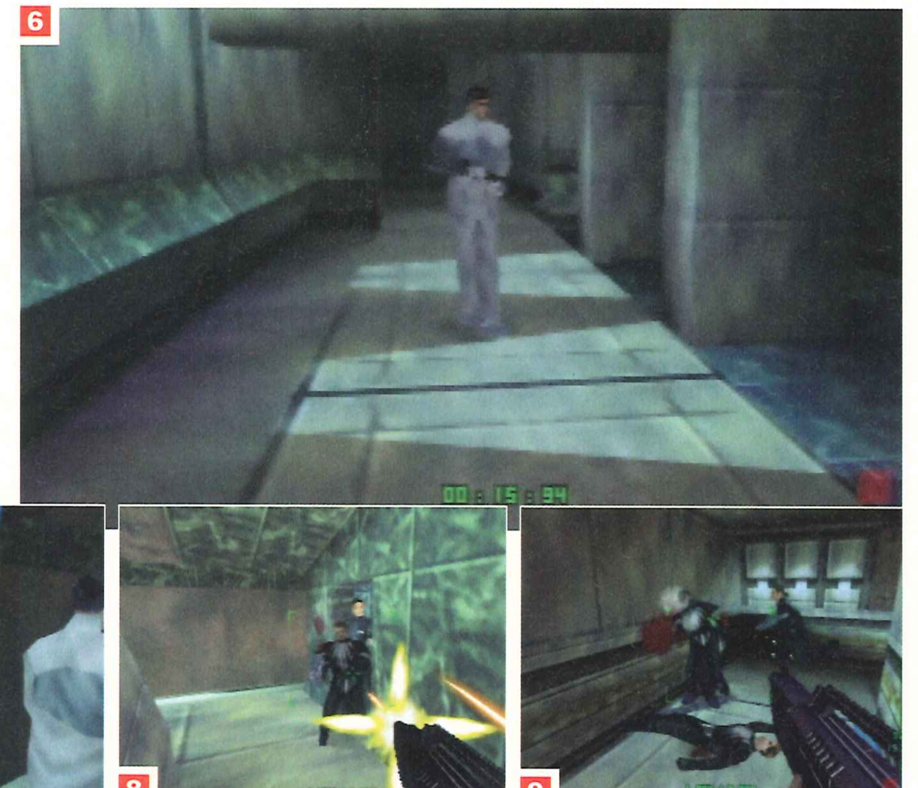
Hay dos maneras de Abordar el Air Force One.

Preguntas Habituales:

- **¿Cómo puedo defender la Sala de Seguridad sin morir?**

Los guardias de Trent son un hueso duro de roer. Un modo alternativo de matarles es ir derecho al ascensor de carga después de burlar la Seguridad. Espera escaleras abajo y mata a los enemigos a medida que salen del ascensor; pero vigila tu retaguardia, puesto que los guardias del Air Force One irán apareciendo por detrás.





Preguntas Habituales:

- **¿Doble Magnum? ¿Dónde?**

Hay dos guardias vestidos de marrón que empezarán a disparar incluso antes de que hayas desactivado la seguridad; uno de ellos grita "¡Usted no debería ir por ahí!" (en inglés) junto a la escalera mecánica y el otro está protegiendo el ascensor de carga. Mátales a ambos y sus dos Magnum se combinarán para actuar a dúo.







12

13

14

15

Dónde está el queso:

Tras derribar a la azafata, échale una ojeada al abismo del fondo.



Existe un pasaje que conduce desde la Sala de Seguridad hasta un gran elevador de carga, el cual te llevará a un inmenso salón lleno de láseres [12] (atrae hasta allí a los guardias del corredor anterior para liquidarlos cómodamente). Dispara al panel de la pared para que los láseres apunten dentro y fuera y tengas la posibilidad, siendo cuidadoso, de alcanzar la escalera que conduce a la bodega del Air Force One [13].

La otra ruta hasta el Air Force One parte de la zona de la caja fuerte. Sube al elevador del final del corredor externo [14], el cual te llevará a la planta llena de láseres, justo detrás de un par de guardias. Pulsa de nuevo el botón del ascensor y podrás bajar en un corredor; dirígete por la izquierda hacia una plataforma de entrada al Air Force One [15] y entra en la sala principal del avión. Llegas justo a tiempo para salvar al Presidente.

Trucos

Nivel acabado: Sólo Jefes de Equipo
Truco por Tiempo: Sin Recargar
Tiempo: 3'11'' (Especial)



¿Cómo? Esto no es fácil. Agarra el uniforme sólo deteniéndote para sedar a la azafata y al guardia junto a la alarma. Corre derecho a por la maleta y regístrala, para luego seguir a la sala de seguridad. En cuanto hayas hecho la subversión del sistema, ábrete paso hasta el ascensor junto a la caja fuerte y reza para que llegue rápido y puedas alcanzar la plataforma de entrada antes de que te hagan pedazos a tiros.



Jugando Cooperativamente:

Es extraño, pero sólo hay un disfraz para compartir entre dos, así que un jugador debe entrar en la base y reducir la seguridad, en tanto que el otro ayuda a limpiar de guardias la zona. Se puede adoptar un ataque sobre dos flancos en el salón de los láseres: que un jugador embosque por detrás a los guardias en el ascensor mientras el otro va al frente en el elevador de carga.





Jugando Contra-operativamente:

Es un placer disfrazarte como funcionario del Air Force, pues Jo no sabrá que eres tú hasta que saques el K7 y la llenes de agujeros. También la puedes emboscar en la sala de seguridad o en las oficinas contiguas a la sala de la caja fuerte, o merodear por el ascensor de carga y sorprenderla en cuanto las puertas se abran.





Air Force One: Antiterrorismo

Después de que las artimañas de Joanna la han conducido con éxito hasta el Air Force One, la tarea ahora es toda una pesadilla: proteger al Presidente de EE.UU. de los matones armados de Trent Easton.

El Equipo:

Para Empezar...
- Reforzador
- Arma PC (Agente)
- Mina de Tiempo (Agente)



Por Encontrar...
- Doble Ciclón
- Arma PC (Especial)
- Vengador K7

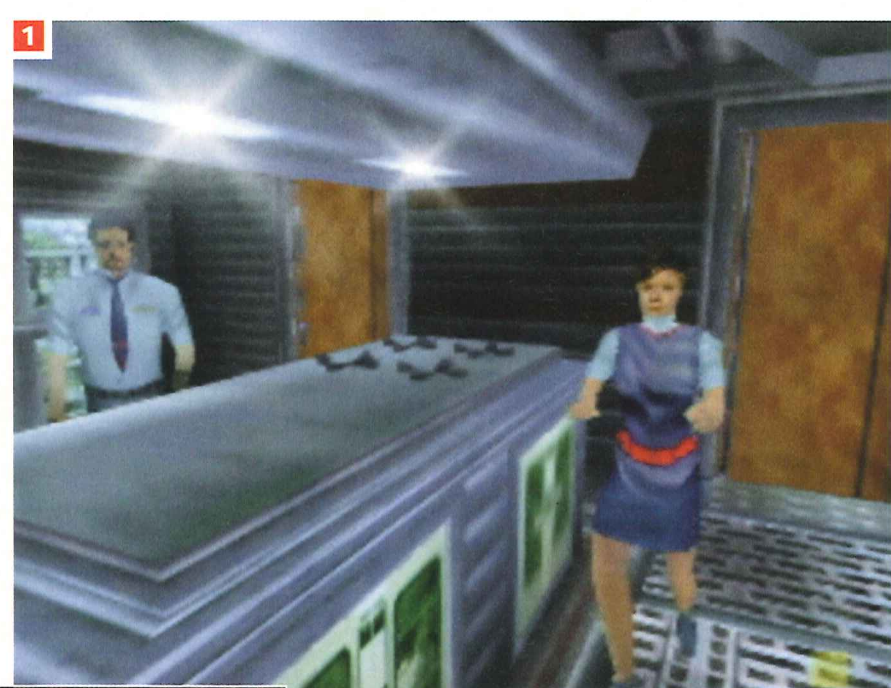




En Especial y Perfecto necesitarás **Localizar y Recuperar el Equipo**. Está en una bodega bajo la rejilla roja de la parte trasera del avión; si usaste la ruta de los láseres para finalizar el nivel anterior, ya estarás allí.

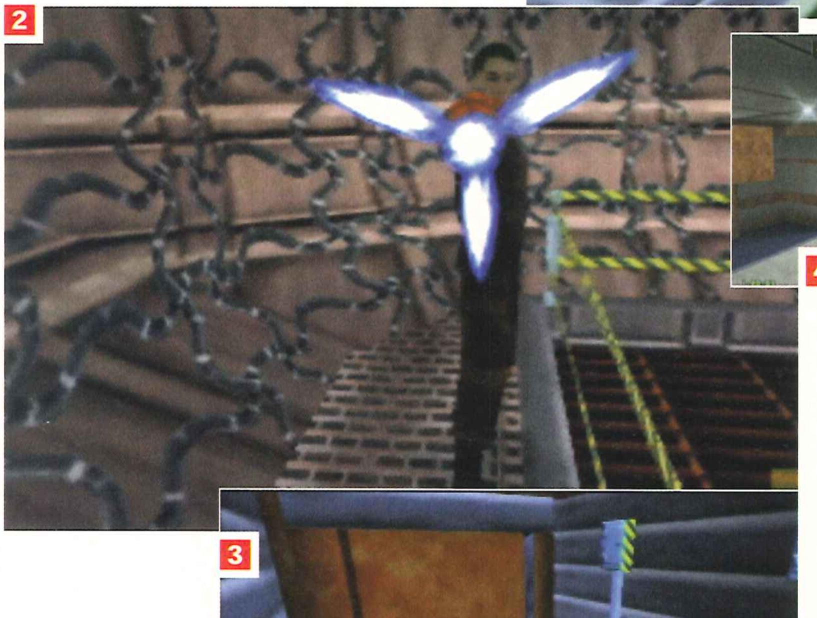
Entra en la bodega para encontrarte con dos funcionarios en una cocina **[1]**. Golpéalos a ambos y luego pasa por la sala del Interceptor dentro de la bodega, desarmando además al guardia equipado con un Ciclón **[2]**. Quítale también su llave magnética para activar el interruptor cercano y pilla la maleta del elevador. Ahora los guardias están informados de tu identidad, así que pulsa el botón al final de la cocina para activar un

1



2

3





4

5

Amigos y Conocidos:

- **Guardias del Presidente (Ciclón):** Están tranquilos hasta que te descubren. Enfréntate al grupo de guardias de Trent.



- **Personal del Air Force One (Desarmado):** Inmediatamente descubrirán tu disfraz, así que apresúrate a golpearles.



- **Guardias de Trent (Vengador K7):** Apuntan a la cabeza, así que haz tú lo mismo. Y vigila la llegada de refuerzos.



- **Trent Easton (Desarmado):** Después de oír sus carcajadas lo verás largarse del lugar. Es invencible, así que no malgastes tus balas.



- **Mr. Blonde (Vengador K7):** De precisión mortal, así que escóndete tras las esquinas y asegúrate de apuntar a la cabeza.



pequeño ascensor **[3]**. Métete en él y darás con un atajo hacia la parte delantera del avión. Cruza la puerta doble, corre escaleras arriba y luego gira a la izquierda para entrar por la puerta inclinada y **Localizar al Presidente [4]**; asegúrate de ir desarmado.

En cuanto el presidente para de hablar, los guardias de Trent se lanzarán al ataque desde el pasillo. Corre hasta la parte de arriba de la escalera y espera a que cesen los disparos abajo; si hay guardias de Trent a la izquierda, elimínalos con el Arma PC a medida que suben por la escalera **[5]**. Cuando acabes con ellos, desciende por la misma escalera y rastrea la zona de la derecha en busca de más guardias **[6]**. Ahora dirige tus pasos hacia la parte trasera del avión, mirando hacia atrás por si aparece algún guardia individual, ya que se regeneran cada minuto, o pueden aparecer por el túnel de entrada al avión **[7]**. Agáchate apenas cruces por la segunda puerta marrón pasada la sala de cine: Trent está adentro con un par de Sres. Blonde **[8]**. Usa el Reforzador si lo deseas, asomándote con intermitencia para despachar al Sr. Blonde que está más a la derecha; luego entra por la otra puerta para liquidar al segundo **[9]**.

La Cápsula de Escape está detrás de la rejilla roja, pero hay tres guardias muy cerca esperándote, y uno más tras la rejilla **[10]**. En cuanto los aniquiles, desciende para **Llevar al Presidente a la Cápsula [11]**.

Para **Separar el OVNI del Air Force One**, lanza una mina de tiempo al túnel de



Escudos:

- En la sala más hacia el fondo del avión (Agente).
- Tras la pared baja junto al piano en la parte delantera del avión (Agente, Especial).

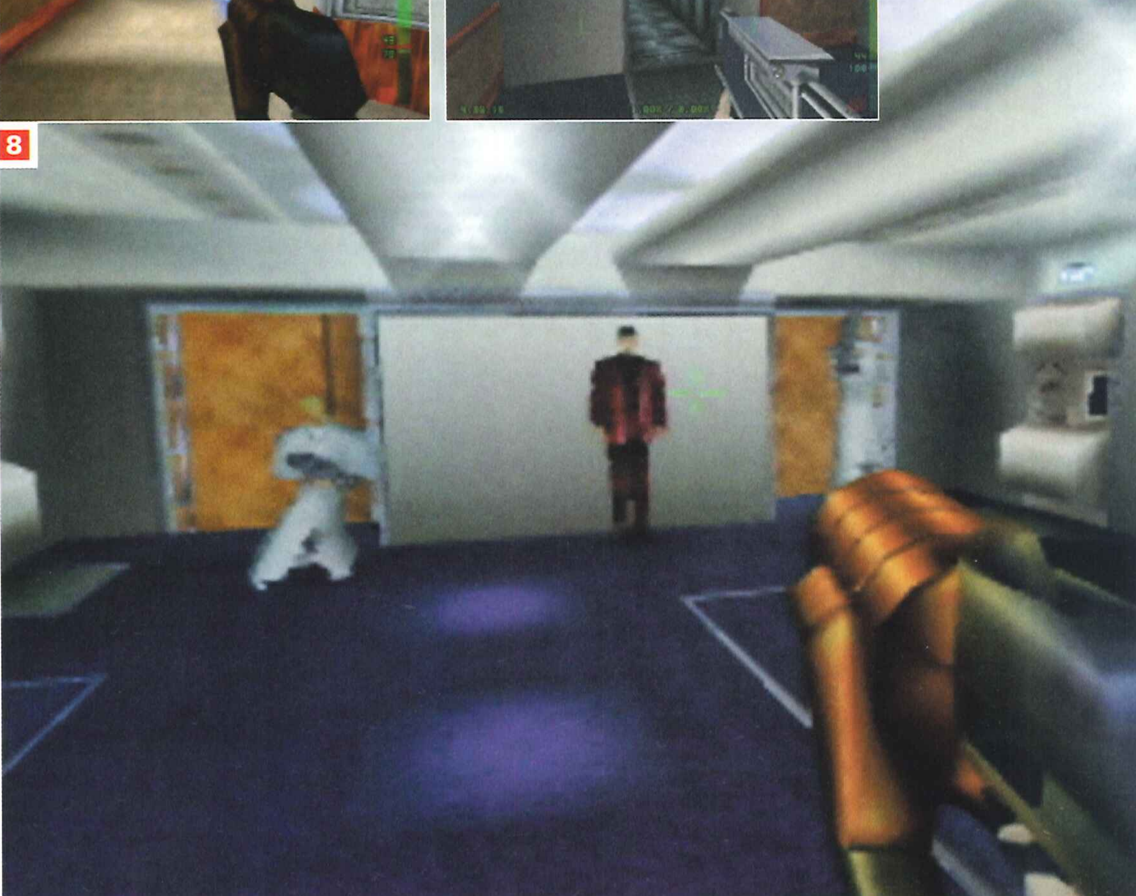


6



7

8



Preguntas Habituales:

- **¿Para qué sirve ese Interceptor?**

En este nivel no sirve para nada, pero en cuanto le quites la llave magnética al guardia que lleva el Ciclón en la bodega, pulsa el botón cercano al Interceptor y éste bajará. Después, en el nivel Lugar del Impacto: Confrontación, el Interceptor estará esperándote justo en el punto de inicio.



Preguntas Habituales:

- **¿Y dónde diablos está ese Doble Ciclón?**

Los dos guardias que están junto a la escalera que conduce a la segunda planta llevan consigo llaves de seguridad. Tómalas después del primer enfrentamiento o golpéalos para que las suelten. Con ambas en tus manos, abre los armarios que hay a izquierda y derecha de las escaleras para encontrar los ciclones que conformen el Doble Ciclón.

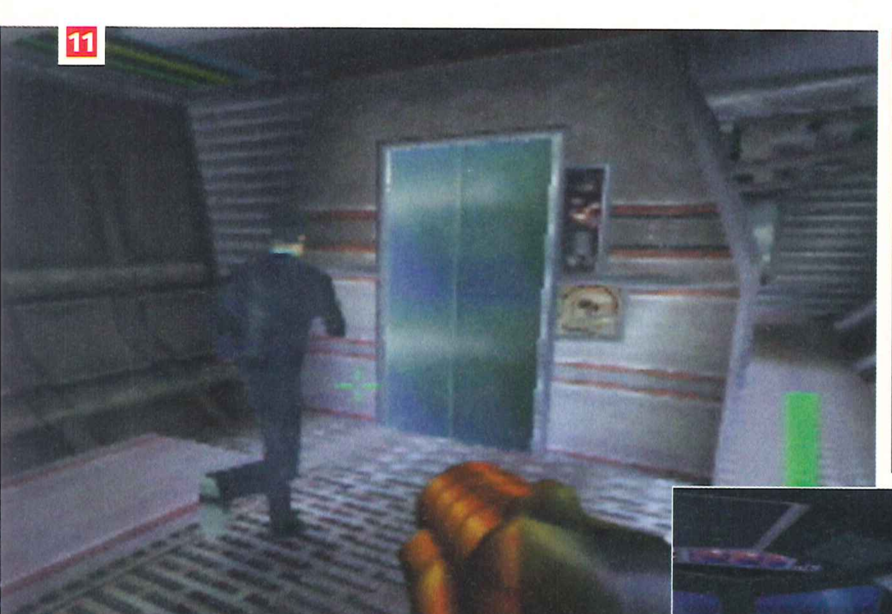


9



10




11



12



13
14

acceso [12]. Los guardias empezarán a llegar, así que ten a mano el Ciclón. En Perfecto, la mina desestabilizará el avión, así que sube por la escalera y gira a la derecha para dar con la cabina de mando hacia el extremo del corredor. En la cabina hay dos guardias, uno a la derecha y otro a la izquierda; ubícate de modo que los elimines sin tener que girar mucho [13], para luego **Controlar la Ruta del Air Force One** pulsando el botón verde del panel de control [14]. El interruptor no funcionará hasta que separes el OVNI.

Trucos

Nivel acabado: Arma PC
Truco por Tiempo: Arma PC con munición infinita



Tiempo: 3'35" (Perfecto)
¿Cómo? Es imperativo finalizar el anterior nivel por la ruta llena de láseres, puesto que de este modo comenzarás cerca de la maleta. En cuanto la recojas, corre derecho a por el Presidente, y luego por todo el avión matando guardias. Apréndete los movimientos de los matones de Trent para no temer por la salud del Presidente. En cuanto éste esté a salvo, vuela el túnel de acceso y corre a la cabina de mando.



Dónde está el queso:

Encamínate hacia el área de carga y a la sala que alberga la cápsula de escape del Presidente. El queso está recostado junto a un grupo de tuberías por ahí cerca.



Jugando Cooperativamente:

En este nivel va muy bien jugar con un compañero, ya que un jugador puede proteger al presidente mientras que el otro abre el camino hacia la Cápsula de Escape. Mejor aún, uno puede merodear por la bodega y deslizarse hacia la parte trasera del avión por detrás de los guardias mientras que el otro jugador protege al presidente. Que uno espere en la cabina de mando, mientras el otro se encarga del túnel.





Jugando Contra-operativamente:

Encarna a uno de los primeros guardias de Trent y ubícate en algún lado cerca de la parte delantera del avión. Luego, en cuanto Jo acompañe al Presidente a la Cápsula, acércate por detrás y empieza a disparar. Además, la zona de atrás del avión está llena de pequeñas habitaciones muy apropiadas para realizar emboscadas. Evita a los Sres. Blonde.





Lugar de Impacto: Confrontación

El Air Force One ha caído, pero el presidente está vivo... en algún sitio. Sin tener comunicación con Carrington, Joanna debe localizar al presidente y conducirlo a un lugar seguro.

Si bajaste el Interceptor a bordo del Air Force One, ahora estará justo detrás de ti cuando empiezas [1] y será muy útil para andar por este inmenso nivel.

Para empezar, avanza por el lado derecho de la columna nevada y encontrarás la Cápsula de Escape hundida en la nieve [2]. Pulsa B junto a ella para Activar la Señal de Socorro. Elimina a los dos guardias cercanos y avanza por donde ellos venían para Recuperar el Escáner Médico del Presidente buscando cerca del ala, junto al panel eléctrico que echa chispas [3]. Hay un Mr. Blonde justo al lado, y soltará un Rifle Francotirador si le das un manotazo.

Olvídate por ahora del presidente. Regresa a la Cápsula de Escape y emplea el Rifle Francotirador para liquidar al montón de guardias y

1



Amigos y Conocidos:

• **Guardias de Trent (Vengador K7):** Normalmente se acercan corriendo desde lejos, de modo que son bastante fáciles de matar con el Rifle Francotirador.



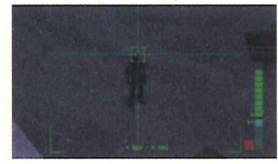
• **Mr. Blonde (Rifle Fr):** Lo hallarás en los túneles. Escapa y escóndete tras las esquinas y luego dispara a matar en cuanto aparezca la cabeza.



• **Presidente (Sin armas):** En los espacios abiertos le será más difícil a los guardias de Trent matar al Presidente; sin embargo, mantenle cerca de ti.



• **Clon del Presidente (Sin armas):** Se esconde en los túneles y corre como el viento si te ve. Usa el Escáner para localizarle.



• **Trent Easton (DY357-LX):** Matará al Presidente si no actúas suficientemente rápido; acércate a él corriendo para que se asuste. No podrás matarlo, es invencible.



• **Elvis (Phoenix):** Cuidará al Presidente hasta que llegues a la nave. Este chico también es invencible, lo cual es muy conveniente para ti, y para él, claro.



• **Robots de Seguridad (Cañón):** Las minas resultan muy útiles para despachar a estas cosas; aprovéchate de que sólo prestan atención por un momento.



• **Armas Emplazadas (Cañón):** Mortales si te descubren; asómate por encima de las cumbres de nieve para eliminarlas.



2



3



El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2 (Mirilla)
- Mina Remota
- Escáner Horizonte
- Escáner Presidencial (Agente)
- Visión Nocturna

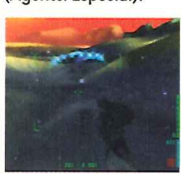


Por Encontrar...
- Doble Falcon 2
- Silenciador
- Dragón
- SuperDragón
- Tranquilizante
- Phoenix



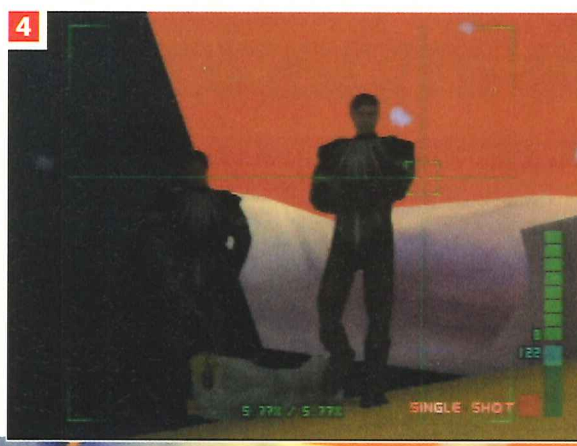
Escudos:

- Fuera de la nave de Elvis (Agente).
- En un rincón de las cavernas oscuras (Agente/Especial).



Blonde que se acercan tras la columna de nieve [4]. Dobla a la derecha cuando estén todos muertos (si pasas cerca de una puerta enterrada sabrás que vas por el camino correcto) y hacia un claro. Hay muchos guardias a lo lejos, pero no te dispararán hasta estar muy cerca, de modo que tendrás mucho tiempo para los asesinatos pertinentes [5].

Sigue adelante por la rueda enterrada y avanza por un camino nevado, el cual te lle-



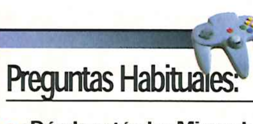


Preguntas Habituales:

- ¿Cómo le quito la Magnum a Trent?

Fácil: asegúrate de haber eliminado los cuatro robots de seguridad y luego baja disparándole a Trent a medida que te acercas. Él hará una pausa antes de salir corriendo, y entonces tendrás la oportunidad de golpearle y quitarle el arma. Su DY357 es el equivalente de la Golden Gun de GoldenEye, que mata cualquier cosa con sólo un disparo.

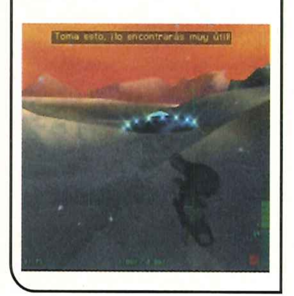




Preguntas Habituales:

- ¿Dónde están las Minas de Proximidad?

Elvis te las dará en cuanto lo veas junto a su nave, pero sólo si no has completado aún ninguno de los objetivos. Son muy útiles para acabar a los robots de seguridad y para eliminar el sistema de bloqueo.



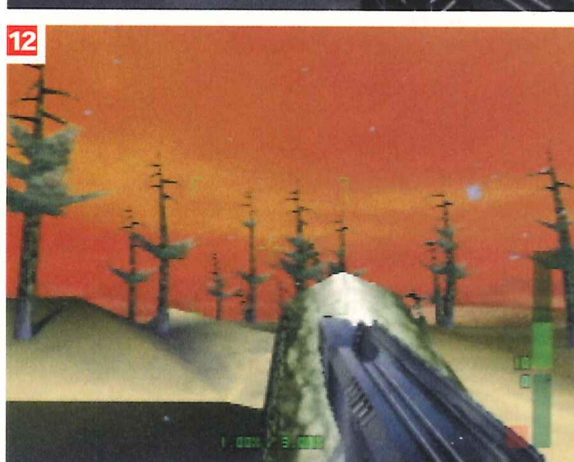




vará a un túnel (cuidado con los guardias [6]) y hacia un claro de bosque. Allí hay dos armas emplazadas al frente y a la derecha; desde la salida del túnel puedes alcanzarlas por entre la nieve con un Rifle Francotirador o un Vengador K7 [7]. Luego avanza pegado a la pared derecha al acercarte a la nave, porque hay un par de guardias en la cima que irán a por ti. Usa el K7 o las minas para Eliminar el Sistema de Bloqueo [8] y trata de estar lejos cuando explote. Ya puedes ir a Localizar y Rescatar al Presidente. Regresa hacia el claro anterior y entra en el túnel junto a la rueda enterrada [9]. Dobla a la derecha y pronto verás una cueva hacia tu izquierda. Si miras dentro encontrarás un grupo de cuatro robots [10] que intentarán alcanzarte por un camino a la izquierda. Usa minas de proximidad, minas remotas o los disparos de siempre para liquidar a los cuatro y desciende por el mismo camino para hallar a Trent vigilando al Presidente verdadero. Dispárale a Trent inmediatamente (verás que sale corriendo) y acércate al presidente [10]. Ahora corre de vuelta al punto de inicio y sigue avanzando hasta encontrar un tronco [11] que te conducirá a la nave de Elvis; acércate a ella para escuchar unas palabras de Jo. Entonces podrás dejar al Presidente, donde estará seguro [12].

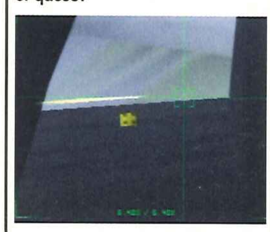
Ahora falta Eliminar al Clon del Presidente. Regresa a la rueda enterrada, en la cueva donde encontraste al Presidente, y toma la próxima entrada a la izquierda. Continúa avanzando hasta que aparezcan cuatro guardias (fácilmente liquidables) y un agujero. Mira adentro con el Rifle Francotirador para matar al clon [13] o entra en las cuevas por donde estaba Trent inicialmente y usa la Visión Nocturna para buscar al impostor y derribarlo [14].





Dónde está el queso:

Avanza hasta donde cayó el avión y encuentra a Mr. Blonde a mano derecha. Forcejea con él para quitarle su Rifle Francotirador y haz un zoom en la abertura del rincón. ¡Ahí está el queso!



Trucos

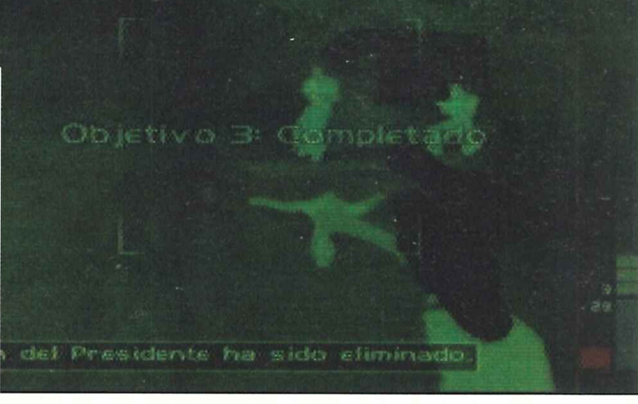
Nivel acabado: Oscuridad Perfecta
Truco por Tiempo: Magnum de Trent
Tiempo: 2'50" (Agente)



¿Cómo? No hay nada tan fácil. Toma la motonave y vuela a la Cápsula de Escape. Aún con la moto, dirígete hacia la zona de la rueda enterrada y asómate por la fosa grande para incrustar una bala con el Rifle Francotirador en la cabeza del falso Presidente. Ahora regresa a la caverna de Trent para rescatar al Presidente, matando a los guardias que veas a tu paso.

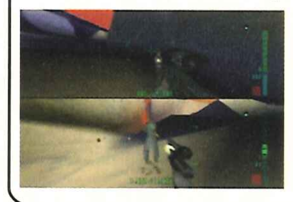






Jugando Contra-operativamente:

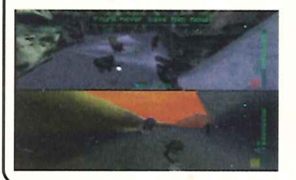
Complicado. El área tan amplia y el laberinto de cuevas dificultan mucho la localización de Jo. Acércate a los sitios que ella está obligada a visitar (la Cápsula de Escape, el avión caído, el sistema de bloqueo y, lo más útil, la ubicación del Presidente real.) Igualmente, estar cerca del falso Presidente también te ayudará a sorprender a Joanna.

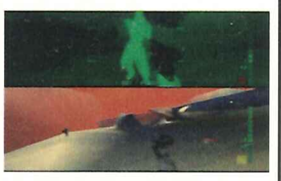




Jugando Cooperativamente:

Para esta misión lo mejor es avanzar juntos, puesto que atraer a dos grupos de guardias puede acarrear todo tipo de problemas. Teniendo esto presente, será útil que un jugador se dirija solo a matar al Presidente falso; habrá que tener cuidado de no encontrarse accidentalmente en la parte de los robots de seguridad, causándole al Presidente una muerte prematura.





Pelagic II: Exploración

El presidente está a salvo, Trent Easton está bajo control, pero el Pelagic II está atracando junto a una nave extraterrestre estrellada en el fondo del Océano Pacífico. Y Jo debe impedirlo.



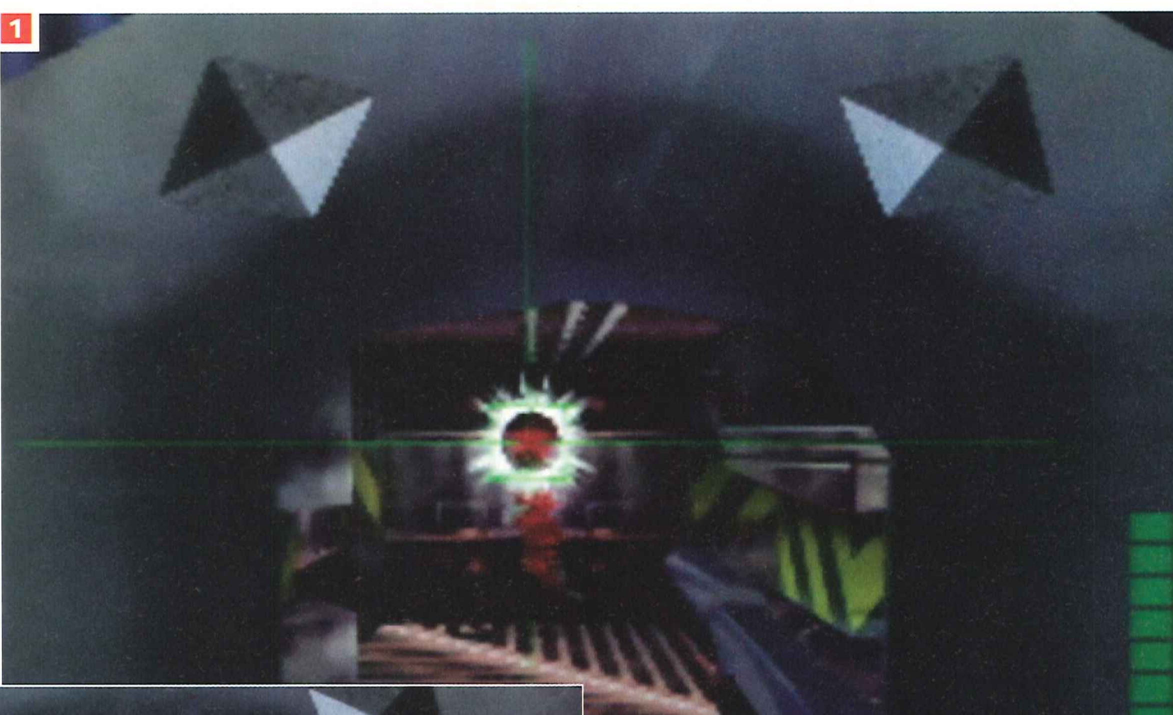
El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2 (Silenciador)
- Arma PC
- Bomba-N
- Escáner Rayos-X



Por Encontrar...
- Doble Falcon 2
- CMP150
- DY357 Magnum







Puedes eliminar muchos de los primeros grupos de guardias sin llamar la atención, dándoles en la cabeza desde atrás o disparando a través del cristal de las puertas [1], pero hacer sonar las alarmas puede ser útil para atraer grupos enteros de una vez. Si te pones cerca de la puerta les podrás disparar mientras corren [2], y si te pones *demasiado* cerca, la puerta no se abrirá.

Avanza por el corredor externo matando a todos los guardias y sin ocuparte de las puertas de la izquierda. Una vez tengas todo limpio, entra en la primera puerta de la izquierda, desde el punto de inicio [3]. Destruye la cámara de la pared que tienes a la izquierda y usa luego el Escáner de Rayos-X para ubicar y activar los interruptores *verdes* del generador central [4]. Cuando todos estén listos,

Amigos y Conocidos:

- **Guardias del Pelagic II (CMP150):** Atacan en peligrosos grupos; no dejes que suene la alarma sin tener donde esconderte.



- **Científicos (Sin armas):** Corren muy rápido, así que bloquea todas las salidas para evitar que escapen.

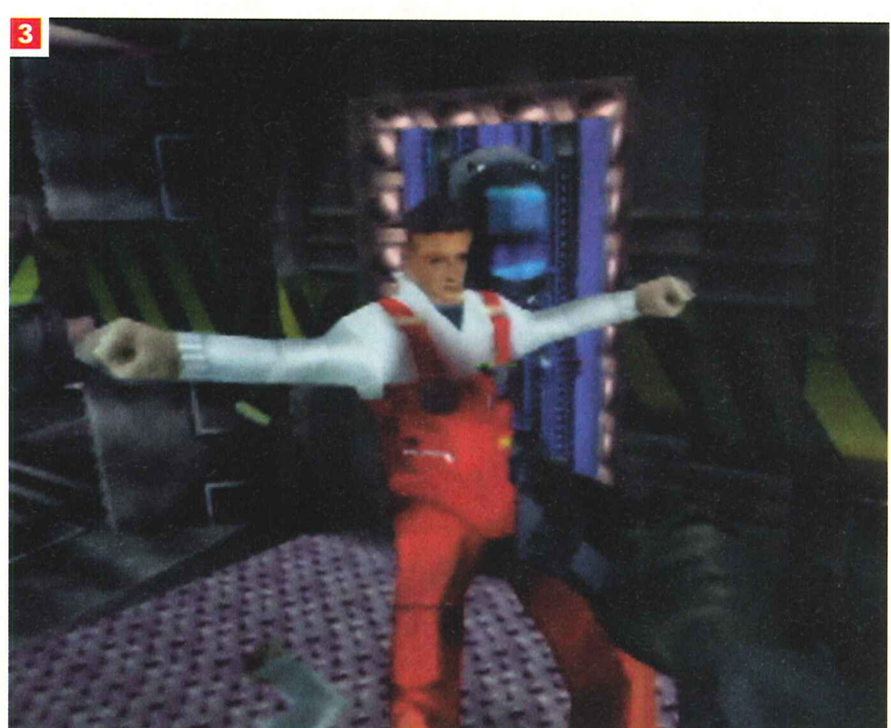


- **Pilotos (Sin armas/DY357):** No te darán muchos problemas, excepto por uno que sacará un revólver.



- **Elvis (Phoenix):** No es tan invulnerable como parece; deberás matar a todos los guardias antes de liberarle.




3

Preguntas Habituales:

• **¿Doble Falcon 2?**

El sigilo es esencial. Avanza por la primera sección del nivel y cuando llegues al final del segundo corredor, el guardia que hay junto a la puerta soltará una Doble Falcon 2 si le aciertas. Déjate descubrir después de esto y no conseguirás las armas.

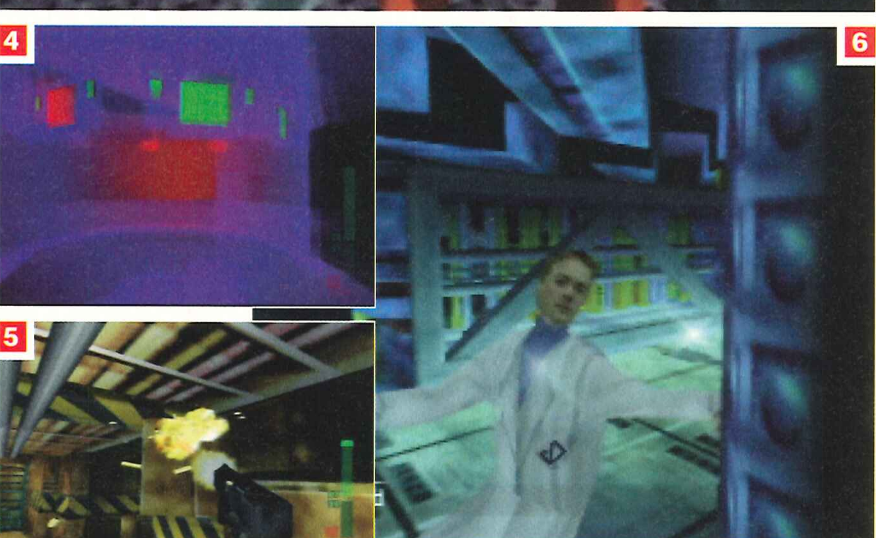


Escudos:

• En el segundo piso del área exterior pasados los laboratorios (Agente)



• Tras los barriles, en la sala de control del ascensor de la piscina (Agente/Especial).


4 5 6

Preguntas Habituales:

• **¡Los científicos se han escapado!**

¡Ooohh! Normalmente corren por el pasillo hacia la zona exterior azul. No los persigas o tendrás un problema con media docena de guardias. En lugar de eso, concéntrate en el objetivo del GPS y el piloto automático y después sal al exterior por la puerta de la sala de control, matando los guardias a tu paso. Usa el Escáner Rayos-X para localizar a los científicos.

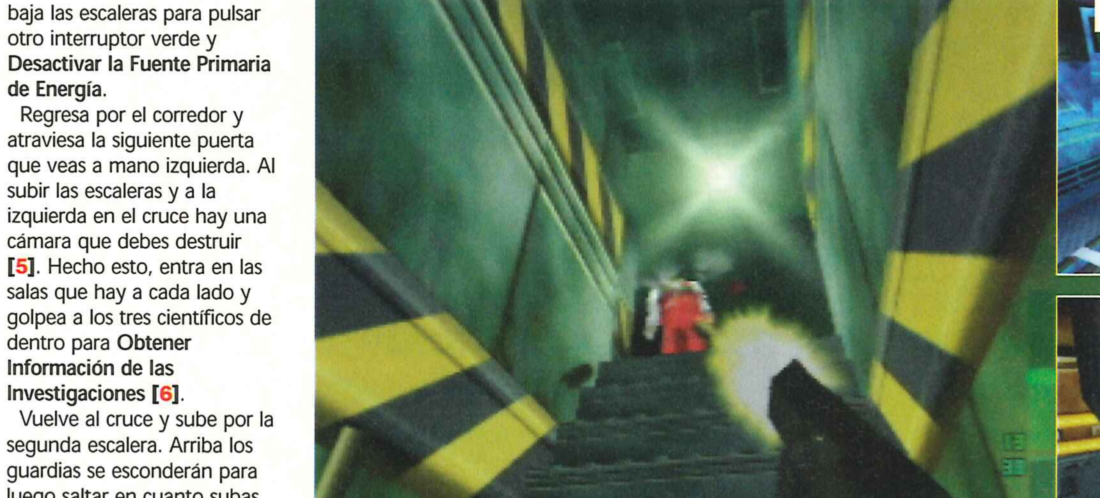




baja las escaleras para pulsar otro interruptor verde y **Desactivar la Fuente Primaria de Energía**.

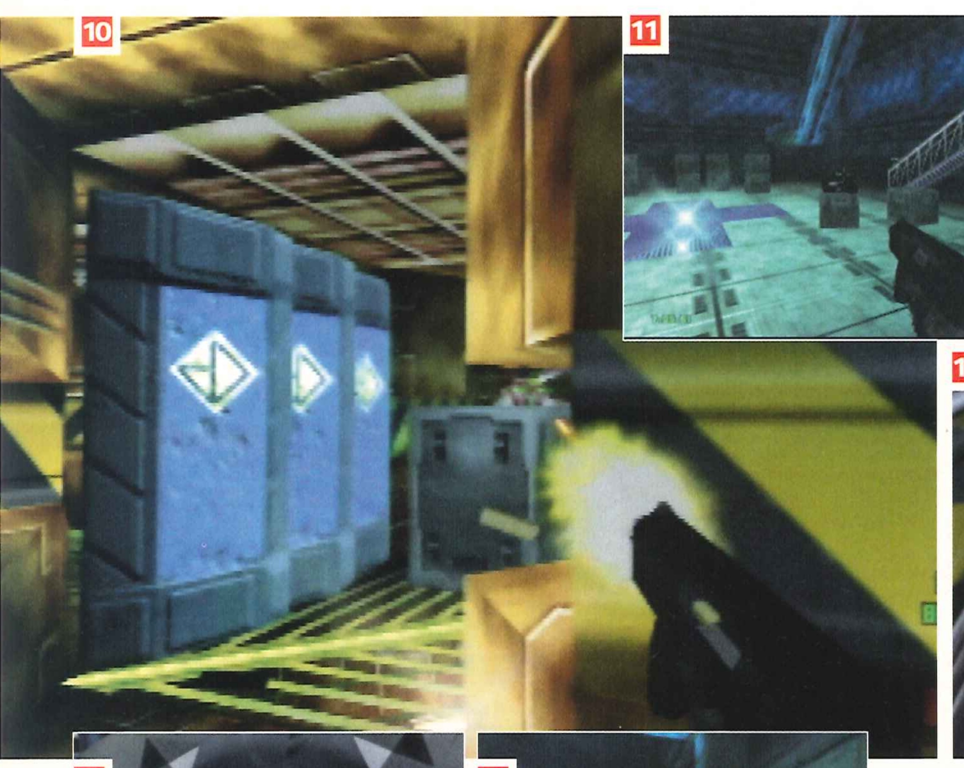
Regresa por el corredor y atraviesa la siguiente puerta que veas a mano izquierda. Al subir las escaleras y a la izquierda en el cruce hay una cámara que debes destruir **[5]**. Hecho esto, entra en las salas que hay a cada lado y golpea a los tres científicos de dentro para **Obtener Información de las Investigaciones [6]**.

Vuelve al cruce y sube por la segunda escalera. Arriba los guardias se esconderán para luego saltar en cuanto subas, así que prepárate para retroceder de modo que puedas apuntar bien **[7]**.


7


8


9











Trucos

Nivel acabado: Cohetes Enemigos
Truco por Tiempo: Munición ilimitada
Tiempo: 5'50" (Especial)



¿Cómo? No ignores a los guardias, puesto que forman grupos muy rápidamente. Dirígete a la Fuente de Energía, luego corre al GPS y al piloto automático y después avanza por el pasillo más cercano a las escaleras hasta la sala de control. Ve derecho a por Elvis y usa el cuerpo de Jo como escudo humano para protegerle mientras cruzas los pasillos. Es duro.



Recorre el pasillo hasta dar con el cuarto de control y entonces muestra tu arma dos veces a los pilotos para **Desactivar el GPS y el Piloto Automático** y matar al empleado que saca la pistola [8]. Hay más tíos con mono rojo tras la otra puerta, pero puedes ignorarlos. Por ahora, abre la ruta de escape; vuelve al cruce y entra por la puerta que falta, para llegar a un largo corredor tan lleno de cajas como de guardias. Dispararán rápida y certeramente, así que apunta tras las ventanas siempre que sea posible y trata de hacer explotar las cajas para matarlos o debilitarlos [9], acércate muy silenciosamente a las esquinas para descubrir hombros y piernas salientes [10] y usa Bombas-N en las situaciones más complicadas. El Escáner de Rayos-X irá bien para asegurarte de que los pasillos estén despejados.

Cuando llegas al final de los pasillos estarás a un paso de la parte exterior; busca el pequeño monitor de la pared y actívalo para abrir una puerta grande [11]. Dentro, un grupo de guardias te va a descubrir, pero muchos de ellos tomarán un camino equivocado para alcanzarte, de modo que tendrás la oportunidad de entrar a la sala y **Activar el Ascensor de la Piscina** mediante el panel [12].

Para **Encontrar y Escapar con Elvis** en Especial y Perfecto, regresa hasta la primera zona y localiza la escalera que baja [13]. El pasillo es bastante lineal pero usa el Escáner de Rayos-X para ver si algo se acerca, y usa también las ventanillas de las puertas para matar a los guardias que queden [14].

Para escapar con Elvis, encuéntralo hacia el fondo, al final de otra escalera, y síguelo hasta la salida [15]; probablemente te encuentres por el camino con los guardias de la zona de la piscina, así que abre los ojos.

Dónde está el queso:

Justo después de entrar a la sala del generador principal, mira hacia arriba: el queso está escondido debajo de la rejilla en el suelo del pasillo.



Jugando Cooperativamente:

Es bastante obvio: uno de vosotros se encarga de la ruta de arriba, ocupándose de los científicos y de la sala de mando, mientras el otro va escaleras abajo a buscar a Elvis. En el momento en que los Maian lleguen a los corredores donde hay montones de cajas, el segundo jugador tendrá que haberlos dejado sin un guardia. Y los dos podéis prevenir que los guardias hagan sonar la alarma al principio.





Jugando Contra-operativamente:

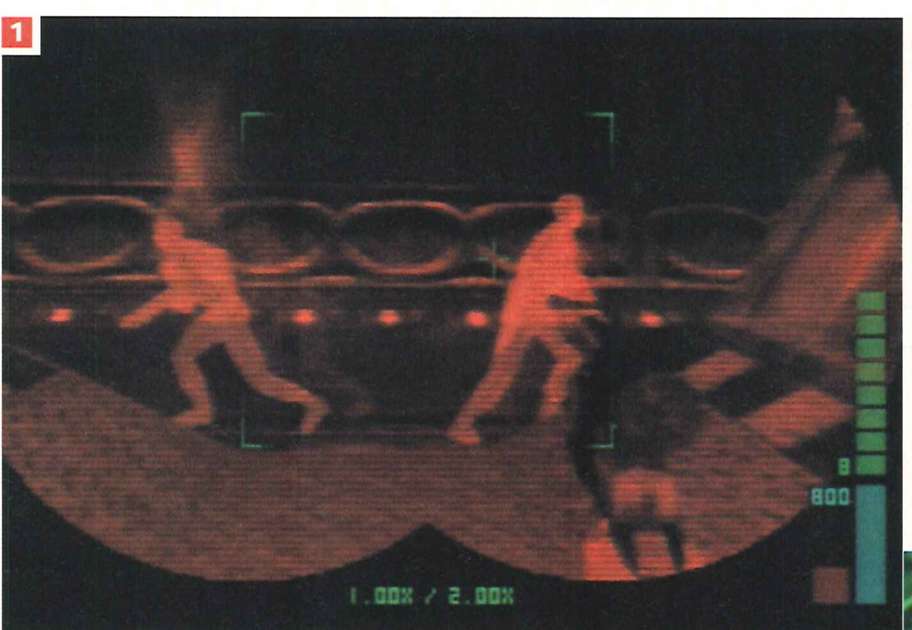
Esto debe resultar fácil, habiendo tantas esquinas y tantas oportunidades de atacar a Joanna por la espalda. Acéchala detrás de las puertas; Joanna matará a todo el mundo a través de los cristales, entrando luego. En ese momento, dispárale tú del mismo modo. O sorpréndela escondiéndote tras los aparatos en los laboratorios.





Mar Profundo: Anular Amenaza

Mientras iban a bordo del Pelagic II, Joanna y Elvis han descubierto una nave Cetan derribada. Los Skedar planean hacer uso de su peligroso arsenal, así que lo mejor es que Jo lo destruya.

1


2


3


4

Amigos y Conocidos:

- Guardias Encubiertos (Escopeta): No te acerques: con dos disparos de escopeta caerás muerto. Mejor activa el Escáner de Rayos-X y quédate lejos.



- Guardias del Pelagic II (CMP150): Éstos son inteligentes, y no saldrán corriendo a buscarte, de modo que escúrrete por las esquinas y sorpréndelos.



- Crías Skedar : Son difíciles de ver, de modo que ponte el Escáner de Rayos-X. Acostumbran a aparecer por detrás, así que cuida tu espalda y usa la CMP.



- Armas Robot Skedar (Cañón): Normalmente apuntan a Elvis y no a ti, pero son fáciles de destruir si usas el Farsight a través de las puertas.



- Elvis (Farsight/Phoenix): Es chiquito pero matón. Atráelo hasta los corredores y acabará con cualquier guardia que se deje ver.



- Mr. Blonde (Vengador K7): Como los guardias con mono rojo pero más guapos (mira los Guardias del Pelagic). Usa el Farsight a través de la puerta.



Activa tu Escáner de Rayos-X para localizar a los guardias encubiertos: cuatro en la caverna grande y cuatro en la sala siguiente [1]. Conserva la distancia entre tú y ellos, pues siempre fallan desde lejos.

Avanza por el pasillo curvo hacia la derecha, usando tu Falcon 2 contra los guardias del Pelagic II que veas a tu paso [2] y toma la siguiente entrada a la izquierda. Emplea la CMP150 contra los guardias de este corredor, escondiéndote en las esquinas y manteniendo a Elvis cerca [3]. En Agente, la ruta hacia el teletransportador está a la derecha, izquierda, la segunda a la derecha, y a la izquierda; pero en Especial y Perfecto, tienes que encontrar tres luces en el suelo y dispararles para abrir el camino [4].

Para **Reactivar los Teletransportadores**, acércate cuidadosamente al salón del teletransportador por un lado para liquidar a los tíos con el mono y al Mr. Blonde que hay dentro [5], y después descansa un poco mientras Elvis termina el trabajo. Vuelve al pasillo curvo y entra por la puerta de la derecha para dar con el primer portal transportador.

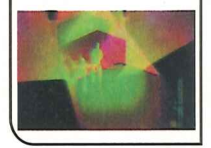


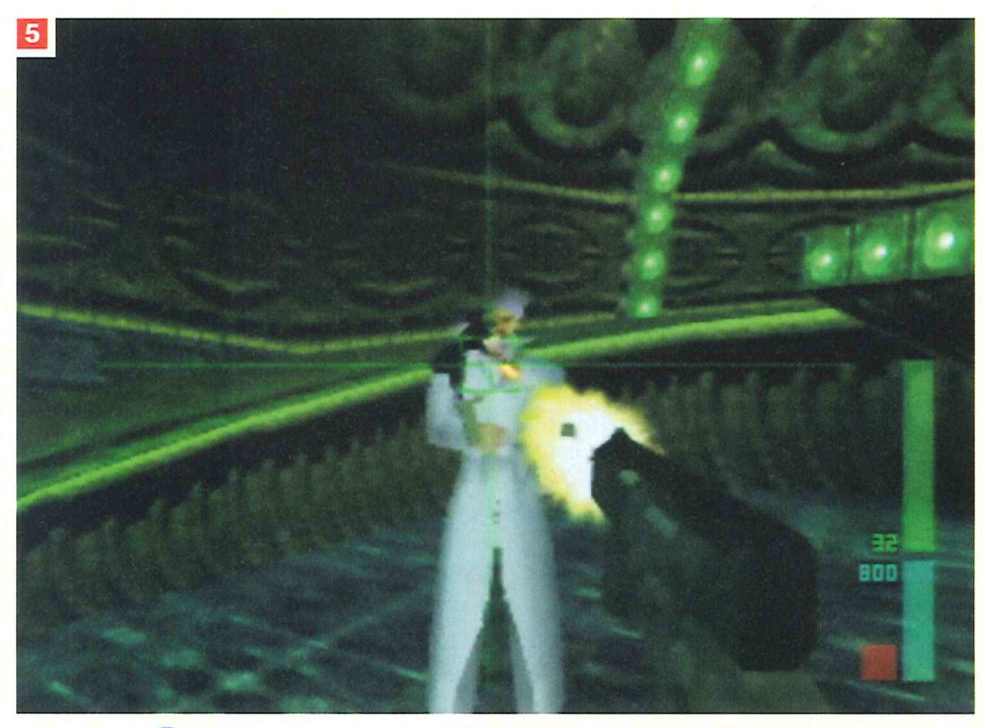
El Equipo:

Para Empezar...
- Escopeta
- Falcon 2 Mirilla
- Escáner Rayos-X

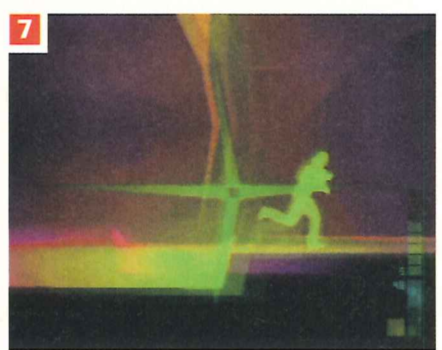


Por Encontrar...
- CMP150
- Farsight
- Minas de Proximidad



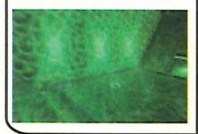






Escudos:

• Gira a la izquierda cuando llegues al gran corredor en forma circular: el escudo está en la callejón sin salida (Agente/Especial)



Preguntas Habituales:

• ¡A ver si decís dónde están esas Minas de Proximidad!

Lo más importante aquí es que Elvis quite su dedo del gatillo: acaba con el segundo grupo de guardias encubiertos tú solo y uno de los cadáveres dejará una Mina de Proximidad.

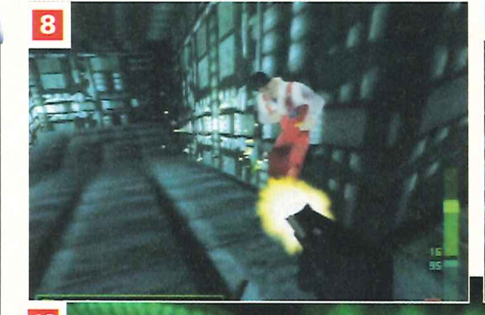


Preguntas Habituales:

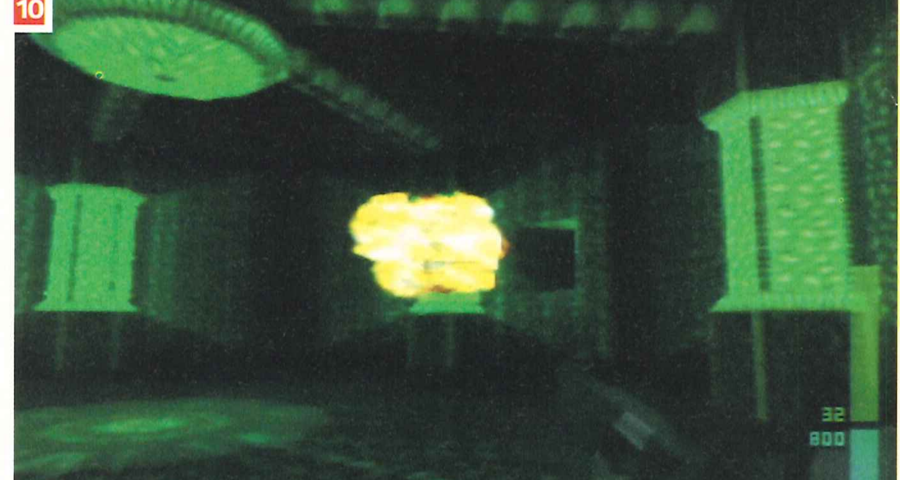
• ¡Todo está oscuro! ¡No encuentro las luces del suelo!

Partiendo de la entrada, la primera luz está girando dos veces a la derecha. Detrás se abrirá una puerta y por ahí empezarán a entrar guardias. Entra y avanza por el corredor para encontrar la segunda luz al final; después corre hacia la derecha, protegiéndote de los nuevos guardias. La última luz está a la derecha, al fondo de este corredor. Dobla por la segunda entrada a la derecha para llegar a los controles de los portales.









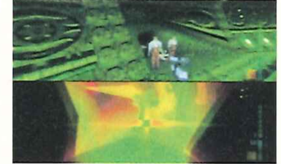
El objetivo de Desactivar la Mega-Arma Cetan difiere según el nivel. En Agente, se trata de un simple recorrido rectilíneo, eliminando pequeños Skedars que vienen del amplio salón circular. En el cruce en tres direcciones, ve por la derecha y protege a Elvis de los mini Skedars [6]. Por la otra puerta del cruce llegas a la Sala de Control.

En Especial, el portal conduce a dos grandes salas llenas de tíos con mono rojo. Usa el Farsight para matar a un par de ellos antes de entrar en cada habitación [7] y luego prepara la CMP150 mientras esperas al resto. En la segunda sala, toma la puerta de la derecha y baja la escalera matando a los guardias que merodean tras las esquinas [8]. En la sala inmensa que viene a continuación, gira 90° siguiendo el sentido de las agujas del reloj a partir de la posición de Elvis, y mata a los pequeños Skedars que se aproximan [9]. Regresa y cruza el portal frente a la Sala de Control.

Jugando Cooperativamente:

Éste es un nivel tan lineal que lo mejor es recorrerlo juntos en toda su extensión. Ambos os podéis poner en extremos opuestos del salón de la Mega-arma en Especial para proteger mejor a Elvis, y un jugador puede encargarse de las crías Skedar mientras el otro vuela los cilindros en Perfecto. O si no, todo es cuestión de usar el doble poder de disparo con eficacia.





Jugando Contra-operativamente:

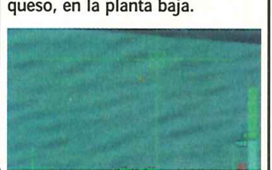
Hay dos sitios donde Jo no espera que te generes: en el corredor que queda debajo de la sala de la Mega-arma (al que ella no puede llegar) y justo al comienzo, cuando todos los guardias normales han muerto. Antes, dispara algunos proyectiles a tus colegas en los pasillos iniciales; así, ellos saldrán a disparar a Jo y a Elvis.





Dónde está el queso:

Agarra un arma con función de zoom y aumenta tu visión hacia afuera por la segunda gran ventana de la izquierda. Ahí está el queso, en la planta baja.



12



11

13



14

En Perfecto también te encontrarás con los dos grandes salones Especiales, pero la puerta a la Mega-arma estará cerrada. Toma el portal de enfrente para llegar a la sala de los cilindros llameantes. Dispárales a todos [10] y conserva activado el Escáner de Rayos-X para descubrir a los pequeños Skedars que te atacarán de ahora en adelante. Recorre los pasillos, disparando a los demás cilindros y usando el Farsight para revisar tras las puertas por si hay armas en el techo. Cuando encuentres una puerta cerrada a la derecha de un pasillo, mira dentro con el Farsight y dispara al arma del techo y a los dos cilindros a derecha e izquierda [11], y luego apunta a la izquierda y vuela con el Farsight los cilindros gigantes en los dos últimos salones del corredor. Una vez hecho, la puerta se abrirá y tendrás acceso al portal de la Sala de Control.

En todos los niveles de dificultad pasarás por la Sala de Control. Hay dos Mr. Blonde a los que tendrás que enfrentarte para Asegurar la Sala de Control [12], tras lo cual podrás usar la Copia de Seguridad para Restablecer la Personalidad del Dr. Caroll [13]. Tras la escena de vídeo te quedará un minuto para escapar: Corre hacia la derecha y luego a la puerta de la izquierda. Mata a los tres tíos con mono [14] y toma el corredor tras la puerta de la izquierda para Escapar de la Nave Cetan.

Trucos

Nivel acabado:
Escudo de Jo
Truco por Tiempo:
Farsight
Tiempo: 7'27"
(Perfecto)



¿Cómo? Aquí el secreto está en dejar que Elvis se las arregle como pueda en la sala de control de los teletransportadores; corre directo al primer portal tan pronto como la sala esté limpia y él hará su trabajo durante el tiempo que tardas en llegar. Dispara a los cilindros encendidos con el Farsight (liquidarás docenas de Skedars con las explosiones) y corre, corre rápido.



Instituto Carrington: Defensa

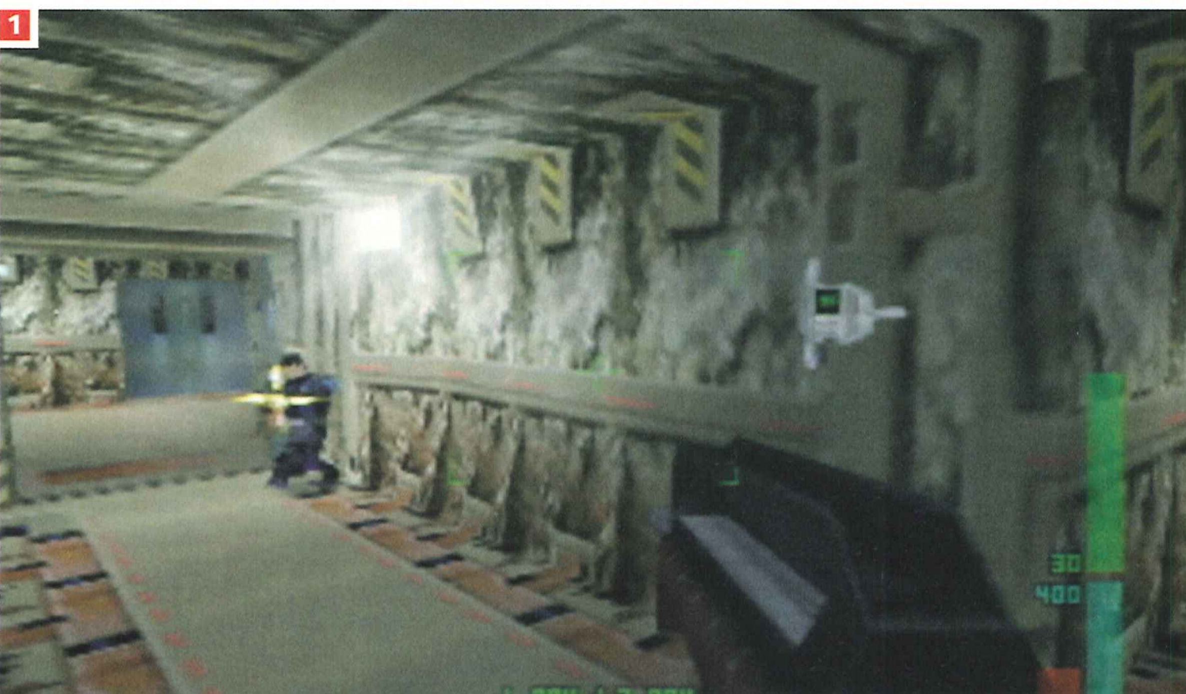
Justo cuando el mundo parecía a salvo, el territorio de Joanna es atacado por las fuerzas Skedar. Y la Srta. Dark se lanzará a proteger a sus seres queridos de esas malvadas fuerzas extraterrestres.



El Equipo:

Para Empezar...
- AR34
- Láser
- Reforzador
- Conector de datos

Por Encontrar...
- Mauler
- Vengador K7
- Falcon 2
- RC-P120
- Devastador



1



2

3

La primera tarea es **Reactivar Defensas Automáticas**, lo cual resulta difícil sin sufrir daños, especialmente en Perfecto. Corre por la rampa que tienes detrás, y luego gira a la derecha y avanza hasta el primer corredor, para activar el interruptor que hay en el primer giro a la derecha [1]. Vuelve a la rampa inmediatamente, pero toma esta vez la ruta opuesta al salón de la nave, para hallar el balcón y activar el interruptor que hay en la sala que encuentras a continuación [2]. Finalmente, vuelve deprisa, dispara al cristal de la izquierda y salta abajo para activar el tercer interruptor.

Cualquiera de los guardias que encuentres necesitará que lo *llenes* de balas; y con sus escudos harán que las armas que acabas de activar casi resulten inútiles, así que emplea las esquinas de los pasillos para esconderte de esos ataques de K7 mientras luchas por desgastarles la protección [3]. Si activas las armas rápidamente podrás quitártelos de encima, pero ten cuidado: probablemente toparás con ellos más adelante, en las escaleras.

Habiendo activado todas las armas, vuelve a la rampa y sube de nuevo a la planta principal; arriba puede que todavía haya un Skedar vivo [4], así que prepara tu AR34. Sube a la planta siguiente por el ascensor más alejado, y usa un reforzador justo cuando estés ante la primera puerta de madera para entrar y



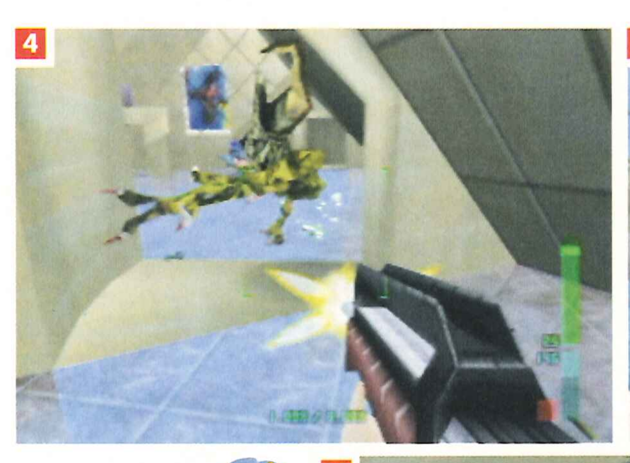
Preguntas Habituales:

- **Estos guardias pesados siempre me pillan por sorpresa**

El máximo riesgo lo correrás cuando estés rescatando a los rehenes; casi puede decirse que por cada empleado liberado cinco guardias de dataDyne subirán desde el sótano por las escaleras. Pon la pausa luego de rescatar a cada rehén para darte un respiro, y guarda el Devastador para el grupo de tíos que aparecen luego de que te has encargado de la caja fuerte.



4



5



Trucos

Nivel acabado: Escudos de los Enemigos
Truco por Tiempo: Súper Escudo
Tiempo: 1'45" (Agente)



¿Cómo? Un reto fácil en Agente. Usa el reforzador para rescatar a los rehenes, dejando la sala de tiro para el final, donde obtendrás la RC-P120. Elimina tantos guardias como puedas al descender por la escalera hacia la nave Skedar y ve derecho a enchufar el Conector de Datos; apenas tendrás suficiente salud para instalar el virus mientras te disparan.



Preguntas Habituales:

• **Those pesky guards keep taking me by surprise**

You're at most risk as you rescue the hostages – broadly speaking, for every employee rescued, a Datadyne guard will come running up the staircase from the basement. Pause to check for fresh reinforcements after every saved hostage, and save the Devastator for the batch of cronies that arrive after you've tinkered with the safe.



6

matar a los dos guardias **[5]**. Cuando el reforzador se acabe, corre inmediatamente hasta la oficina de al lado y repite el procedimiento.

Vuelve a la planta principal, donde la sala de tiro y la de entrenamiento con hologramas tienen más guardias con rehenes. Usa el otro reforzador, si lo deseas, y el K7 contra la peña de dataDyne para **Liberar a los Rehenes [6]**.

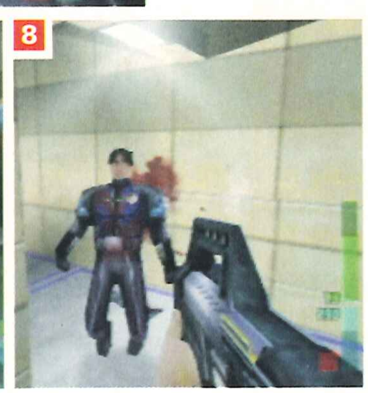
Para **Recuperar el Arma Experimental** que está precisamente en la sala de tiro, tendrás que pulsar B junto al portátil para tener acceso al RC-P120 de la pared **[7]**. Poco después llegarán unos cuantos guardias más, así que alista el RC, y protégete de los disparos escondiéndote tras las paredes de la sala de tiro **[8]**. En Perfecto, Carrington te enseñará cómo **Destruir la Información Confidencial**. Dirígete a su despacho y mata



7



8



Amigos y Conocidos:

• **Infantería dataDyne (Vengador K7):** Muchos tienen escudos; empieza a disparar tan pronto como descubras alguno, y no dejes de hacerlo.



• **Mr. Blonde (Vengador K7):** Más gente con escudos, y además corren directo hacia ti. Retrocede mientras disparas y métete tras una esquina.

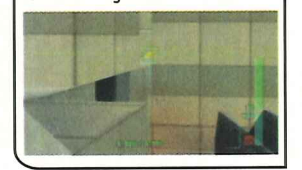


• **Jonathan (DY-357):** Aparece si tomas la salida de la motonave en el último nivel del Área 51. Ayuda bastante mientras destruyes la caja fuerte.



Dónde está el queso:

Justo a la derecha del Skedar muerto (afortunadamente) hay una puerta hacia el exterior. Crúzala y sube por los peldaños de la derecha. Empleando el Rifle Fr. deberás ser capaz de localizar el queso justo en el techo a lo lejos.




9


10

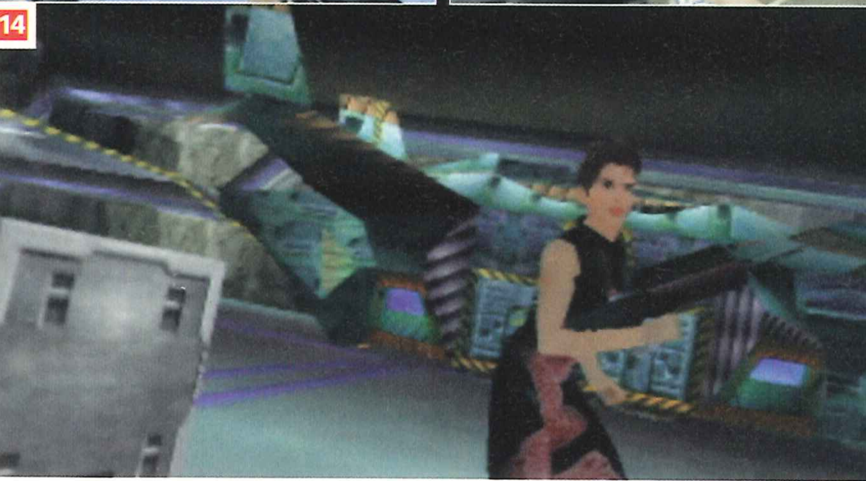

11

al primer guardia que llama a la puerta, y luego dispara una ráfaga de láser de corto alcance al panel gris, apuntando hacia la parte central inferior y después al objeto que hay detrás [9]. En cuanto lo hagas comenzarán a aparecer los refuerzos; el Devastador es ideal aquí, y Jonathan podrá ayudarte si usaste la motonave para escapar del Área 51 [10]. Luego hay que **Desactivar la Bomba**, que está al fondo cuando bajas por la rampa. Encontrarás decenas de guardias por el camino [11], así que saca el Devastador, o usa el cristal de arriba de la rampa como escudo mientras conservas pisado el gatillo de la RC-P120 [12].

Cuando la zona esté limpia por completo, usa el Conector de Datos en el panel naranja detrás de la nave Skedar que está al final [13]. Hecho esto, corre hasta la nave por la que pasaste antes y habrás acabado [14].


12


13


14

Escudos:

- De camino hacia la tercera arma, toma el segundo corredor largo.
- En el cuarto del fondo en el piso de arriba.



Jugando Cooperativamente:

El segundo jugador puede resultar muy útil contra los guardias de escudo, garantizando que serán liquidados antes de que tengan la oportunidad de apuntar. También deberás ser capaz de rescatar a los rehenes de todas las salas sin usar el reforzador, y de destruir la información confidencial fácilmente mientras el otro jugador hace guardia fuera.





Jugando Contra-operativamente:

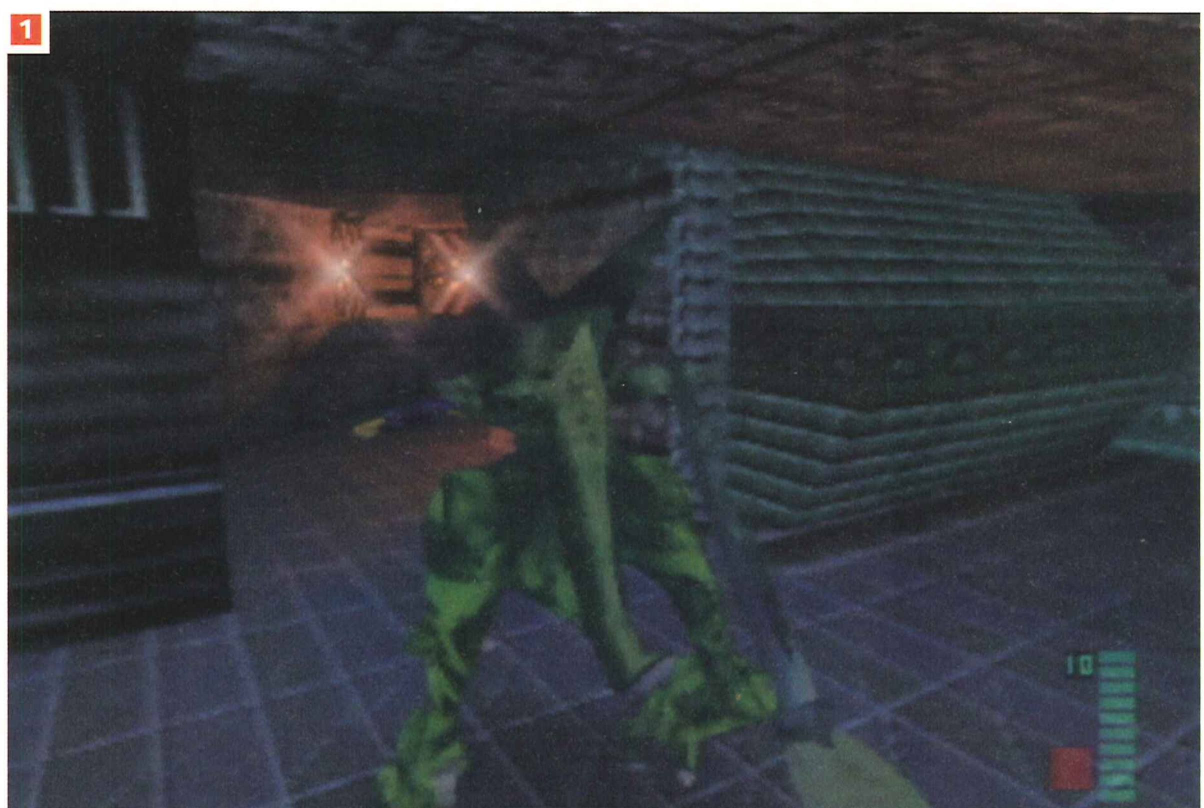
Los pasillos del sótano son un lugar perfecto para emboscar a Joanna, pero en cuanto ella tenga listas las armas tendrás que apurarte. Aunque puedes matar a los rehenes tú mismo, si te ubicas muy cerca de ellos pondrás a Joanna en el riesgo de matar a sus colegas accidentalmente. Mr. Blonde tiene un cuerpo más útil que los demás.





Nave de Ataque: Asalto

Pese a sus esfuerzos por proteger el Instituto Carrington, Jo es capturada y encerrada por los Skedars en una Nave con rumbo al propio planeta Skedar. Hay que salir de aquí...

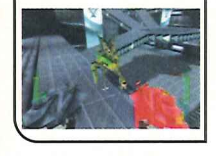
1


El Equipo:

Para empezar...
- Cuchillo de Combate



Por Encontrar...
- Doble Mauler
- Slayer
- AR34
- Calisto NTG



2


3


4


Amigos y Conocidos:

- **Skedar (Mauler):** Son muy rápidos pero no suelen acertar desde lejos. Usa los disparos cargados de la Mauler.



- **Soldados Maian (Calisto NTG):** ¿No son preciosos? En cuanto se abran los ascensores, mátalos para tomar sus Calistos.



- **Elvis (Calisto NTG):** Suele pasar delante de ti cuando intenta apuntar a los Skedar, así que asegúrate de tener cuidado al disparar.



La parte más dura de este nivel es escapar. Acércate a la puerta y espera a que el Skedar más cercano corra a la izquierda; luego avanza de puntillas y apuñálalo por la espalda [1]. Toma su Mauler y dispara a los paneles de abajo para **Desactivar Sistemas de Escudo [2]**, y prepara un disparo cargado para matar al otro Skedar. Después sube al hangar por el ascensor.

En Agente y Especial, Elvis

Escudos:



- Toma el primer giro a la derecha tras el segundo viaje en elevador con Elvis (Agente/Especial).



Preguntas Habituales:

• **¡Necesito el Slayer!**

En lugar de girar a la izquierda luego de subir desde el hangar con Elvis, avanza recto hacia adelante: El Slayer está al final del corredor. Vigila las cápsulas verdes a derecha e izquierda: los Skedars saldrán de ellas una vez hayas cruzado.



5



6



7



8



9



10



estará afuera cuando salgas del ascensor, pero en Perfecto tendrás que avanzar hasta alcanzar la rampa opuesta, matando Skedars a tu paso [3], y subir luego a otro ascensor. Usa un disparo cargado de la Mauler contra el Skedar de arriba [4], y pulsa B junto al panel de la izquierda para Abrir las Puertas del Hangar. Vuelve abajo por el ascensor y encontrarás a Elvis entregándote un AR34 [5].

En el hangar principal los Skedar se regenerarán continuamente apareciendo por las puertas laterales. Dispara a tantos como puedas cerca de la nave de Elvis (los refuerzos de Maian se encargarán del resto [6]) y espera a que Elvis te avise que los ascensores están listos. Ve por detrás de los refuerzos y toma el ascensor de la izquierda.

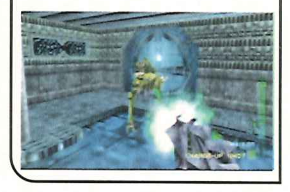
Arriba podrás **Acceder a los Sistemas de Navegación**. Cruza la puerta y gira a la izquierda; prepara disparos cargados de la Mauler, o alista el AR34, contra los Skedar del corredor largo [7]. Dobla a la derecha luego de la segunda puerta, que es la sala de navegación, y encontrarás dos Skedar. Mátalos rápidamente con la Mauler [8], y luego descansa mientras Elvis se encarga de los sistemas.

Vuelve atrás por el mismo camino y gira a la derecha para dar con las rampas que conducen a la parte superior de la nave. Los Skedar estarán esperándote; apúntales desde lejos o merodea por las esquinas hasta que aparezcan [9]. Para **Sabotear los Motores**, gira por la primera esquina hacia la derecha para entrar a un largo salón (donde acechan más Skedars) y atraviesa cualquiera de las puertas para

Preguntas Habituales:

• **¿Cuál es la mejor manera de defender el puente?**

Tendrás que ubicarte cerca de las puertas, pues si te pones muy atrás correrás el peligro de incrustarle a Elvis una bala en la cabeza. Trata de adivinar mediante el ruido por cuál puerta entrarán los bichos, y recarga la Mauler para acabarlos rápido sin correr el riesgo de matar al colega de Maian.




11

dar con la sala de Motores. El lugar está lleno de Skedars, pero si te quedas atrás se aproximarán corriendo, y será más fácil apuntarles [10]. Cuando se acaben, dispara a los dos 'broches' marrón para destruir los motores, y luego sal corriendo de allí antes de que todo explote [11].

Puedes acceder al puente por dos rampas de la parte de atrás del corredor que hay escaleras arriba. Hay dos monstruos merodeando en el salón largo decorado con banderas Skedar [12], al final del cual tomarás dos rápidos ascensores que van hasta el propio puente.

Tras el segundo ascensor, gira rápidamente a la izquierda para evitar una emboscada Skedar, y luego muévete con suavidad para matarlos a todos [13], sin olvidar que el bicho del centro dejará caer una doble Mauler. Para **Ganar Control del Puente**, simplemente ponte junto al ascensor y dispara a los Skedar que entren; no vienen armados, así que preocúpate sólo de no dañar a Elvis cuando le des el gatillo [14].


12


13


14

Dónde está el queso:

Luego de subir por la rampa hacia el hangar principal, gira a la derecha y entra por la segunda puerta que veas. El queso está en un 'charco' que hay dentro.



Trucos

Nivel acabado: Phoenix
Truco por Tiempo: Cuerpo de Alien
Tiempo: 5'17"
(Especial)

¿Cómo? Se trata de concluir cada objetivo de la misión rápidamente, y eliminar cada uno de los Skedar con un único disparo cargado de la Mauler. Esta arma extraterrestre también resulta muy efectiva para defender el puente, de modo que usa la versión doble a fin de acabar con los molestos enemigos en tiempo récord.



Jugando Cooperativamente:

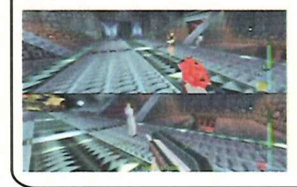
Será mucho más fácil escapar de la prisión si sois dos los que vais contra el par de Skedars, pero el Jugador Dos resultará más útil en el hangar, donde la cantidad de Skedars pondrá a Elvis en gran peligro. Si os tenéis confianza, incluso os podéis repartir las misiones de la sala de Navegación y la de Motores.





Jugando Contra-operativamente:

Como Skedar, bajo la forma de Mr. Blonde, eres rapidísimo, así que dirígete a donde esté Joanna (esté donde esté) y traza círculos a su alrededor disparando la Mauler cargada; con ello le sacarás unas buenas tajadas de salud. Si ella y Elvis logran tomar el elevador del hangar tu tarea se facilita aún más: los cientos de pasadizos te permitirán atacar por detrás fácilmente.



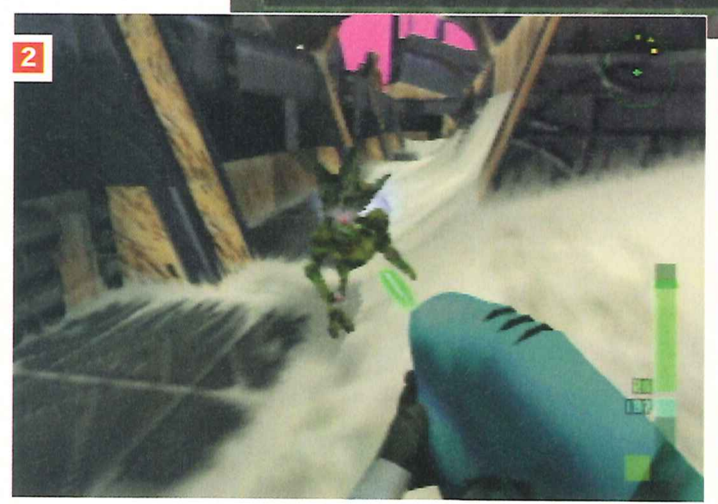


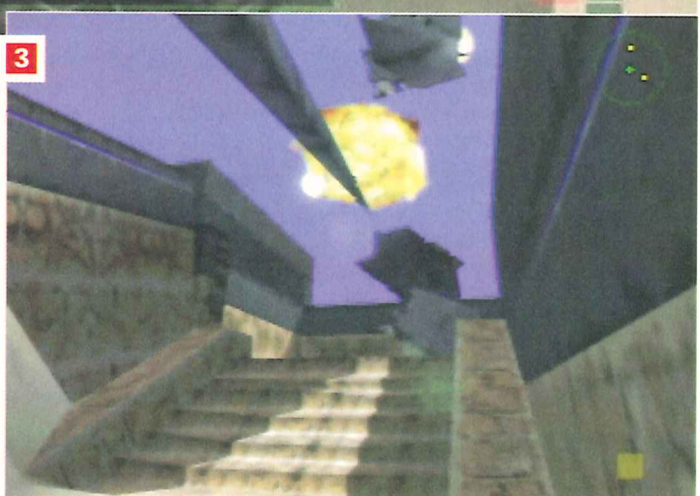
Ruinas Skedar: Templo

Jo tiene la posibilidad de acabar con los Skedar de una vez por todas. Viajando al planeta en que viven, planea cortarle la cabeza al Rey Skedar.







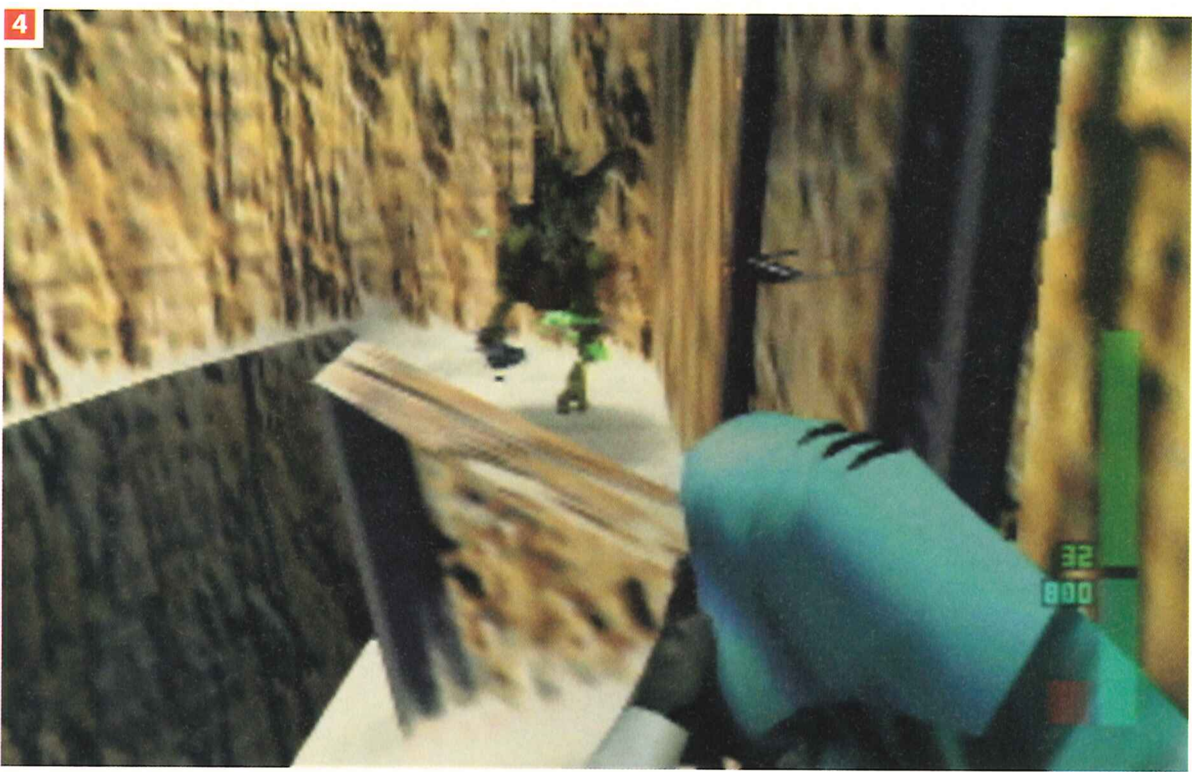


Guarda la Falcon: contra el duro pellejo de los Skedar, el Calisto es el arma indicada. El primer trabajo es **Posicionar blancos en el Templo**. Activa el Rastreador-R y verás que esto no es difícil: sólo hay que disparar un Amplificador a cada pilar que localices **[1]**; pero también encontrarás muchos Skedars encubiertos por el camino. Para matarles, retrocede mientras les disparas con el Calisto **[2]**, pero no bajes la guardia con los Skedar que se materializan detrás de ti.

En cuanto tengas los tres amplificadores puestos, aléjate, pues Elvis inmediatamente los hará explotar **[3]**. Luego avanza por los corredores hasta llegar al frente de un precipicio; debajo hay dos Skedar a izquierda y derecha equipados con Segadoras, así que apunta bien con tu Calisto para asegurarte de que mueran **[4]**.

Déjate caer cuidadosamente por las escaleras y mira por el barranco. En Secreto y Perfecto, hay un obstáculo en el camino hacia la escalera que deberás usar luego, así que lánzale una Mina Plana del Devastador, y ponte a cubierto **[5]**. Ahora puedes continuar tranquilamente por el borde, cruzando por donde los dos lados casi se tocan, y luego trepando por la escalera de la otra pared **[6]**.

Al final del corredor, salta y elimina al Skedar que aparece por la izquierda. Luego ve









hasta el fondo; el Escáner Rayos-X mostrará una debilidad en la pared, así que saca de nuevo otra Mina Plana y podrás penetrar en los oscuros túneles [7]. Activa el Escáner Rayos-X desde que entres, pues muchos Skedar pequeños comenzarán a atacarte por todos lados a medida que avanzas [8].

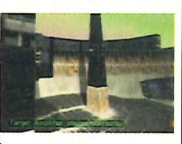
Para **Activar el Puente**, busca una puerta a la derecha. Entra y empuja la piedra de forma extraña hasta ponerla encima del panel, y el puente se activará [9] (llegarás a él dando la vuelta por

Trucos

Nivel acabado: Rastreador-R/Ubicación de alijos de armas
Truco por Tiempo: Todas las armas (Solo)
Tiempo: 5'31" (Perfecto)



¿Cómo? Vas a necesitar la Doble Phoenix para el tipo de trabajo que exige este jefe, así que tómate el tiempo necesario para conseguirlas. Evita las molestias con los Skedar encubiertos cada vez que puedas lanzar desde lejos los Amplificadores, y usa los cartuchos explosivos de la Phoenix para matar los grupos de mini-Skedars. En el minuto final, sólo se trata de ser muy veloz contra el Rey Skedar.



Amigos y Conocidos:

- **Skedar (Sin armas):** Están ocultos al comienzo pero su aullido los delata; al oírlos, retrocede mientras disparas con el Calisto.



- **Skedar (Segadora/Slayer):** Apunta desde lejos con el Calisto a estos Skedar, que permanecen en un mismo punto.



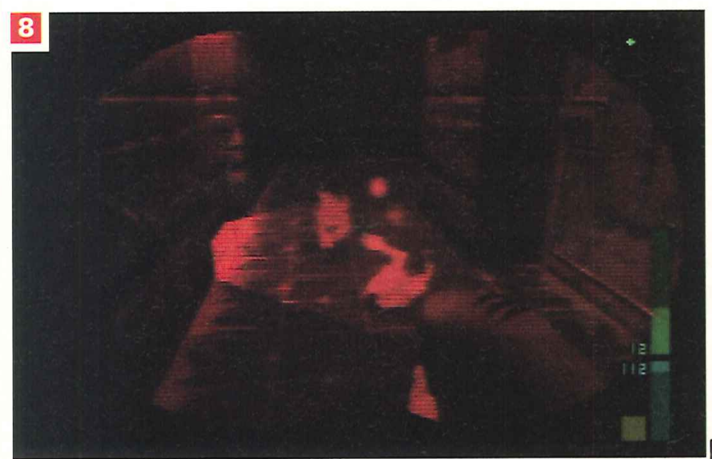
- **Mini Skedar (Sin armas):** Difíciles de ver, especialmente en los túneles oscuros. Saca el Escáner IR, y dos disparos de calisto serán suficientes.



- **Rey Skedar (Slayer):** No sólo está armado, sino que es capaz de sacar Skedars de la nada. Busca en nuestro recorrido los trucos para matarle.



8



9



10

11



Preguntas Habituales:

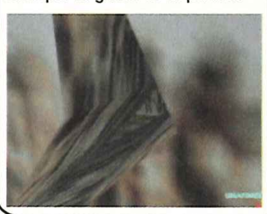
• **¿Un último truco contra el Rey?**

Puedes ver al Rey Skedar antes de que entres en esta arena; usa esta oportunidad de derribar sus escudos y ocasionarle un daño en su estatua sin correr riesgos. Además, dispara a las cajas que ves dentro, pues contienen mucha munición Skedar.



Dónde está el queso:

Encuentra el escudo luego de pasar por el barranco, y entonces mira por la grieta de la pared...



Escudos:

• **Luego de pasar el barranco y descender de nuevo, gira a la derecha (Agente/Especial)**



el pasillo). Encontrarás más corredores oscuros, y luego una rampa a la derecha, que sube hasta una puerta. Ten mucho cuidado al abrirla: detrás hay dos Skedar con misiles de Slayer; tú muéstrales tu Calisto, y prepárate para esconderte si disparan **[10]**. Salta abajo cuando estén muertos y corre hacia el lado derecho, matando rápidamente al Skedar que tendrás encima al girar, y encontrarás el Santuario. Allí dice que le hagas un sacrificio al Dios de la Guerra. Saca el Calisto y pulsa B **[11]**.

Devuélvete y pasa bajo el corredor, y sigue hasta dar toda la vuelta y encontrar una puerta que conduce a la rampa. Esta vez, avanza por el corredor elevado y entra por la puerta para **Acceder al Interior del Santuario**. Necesitarás **Destruir el Arma Secreta Skedar** tras la siguiente puerta, pero es más sencillo de lo que parece. Abre la puerta y retrocede para que se cierre de nuevo y los Skedar se reúnan junto a ella; entonces, ábrela otra vez y dispara una mina o un cartucho explosivo de la Phoenix **[12]**. Repite el proceso hasta que aparezca el aviso de Objetivo Completado.

Cruzando la siguiente puerta tendrás la oportunidad de **Eliminar al Líder Skedar**. Tiene tres ataques: misiles Slayer **[13]** (que puedes esquivar), generación de Skedars (que degenerarán con un disparo cargado de la Mauler), y correr encubierto por la zona (tú corretea un poco hasta que él se canse). Cuando esté en el podio, emplea disparos cargados de la Mauler o cartuchos explosivos de la Phoenix para atacarle mientras esperas a que se detenga

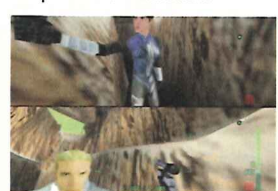
Jugando Cooperativamente:

Se puede ahorrar tiempo si se reparten las tareas con los amplificadores, y si juntáis los cuatro ojos para ver a los pequeños skedar dentro del Interior Sagrado. El Rey Skedar resultará pan comido, puesto que sólo puede disparar con su Slayer a uno de vosotros, y mientras tanto el otro se ocupará de dispararle con la Mauler.

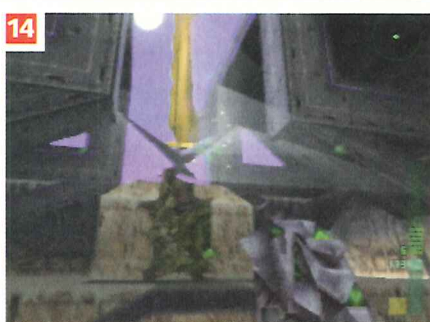



Jugando Contra-operativamente:

Por desgracia, a menudo encarnarás en el cuerpo de un Skedar (alias Mr. Blonde) que está a kilómetros de distancia de la posición de Jo. Sin embargo, con tus poderosas piernas podrás salvar el vacío donde luego estará el puente, y aparecer junto a la confiada de Jo. Atácala trazando círculos, y usa la Mauler hasta quedarte sin munición.


12


14


13

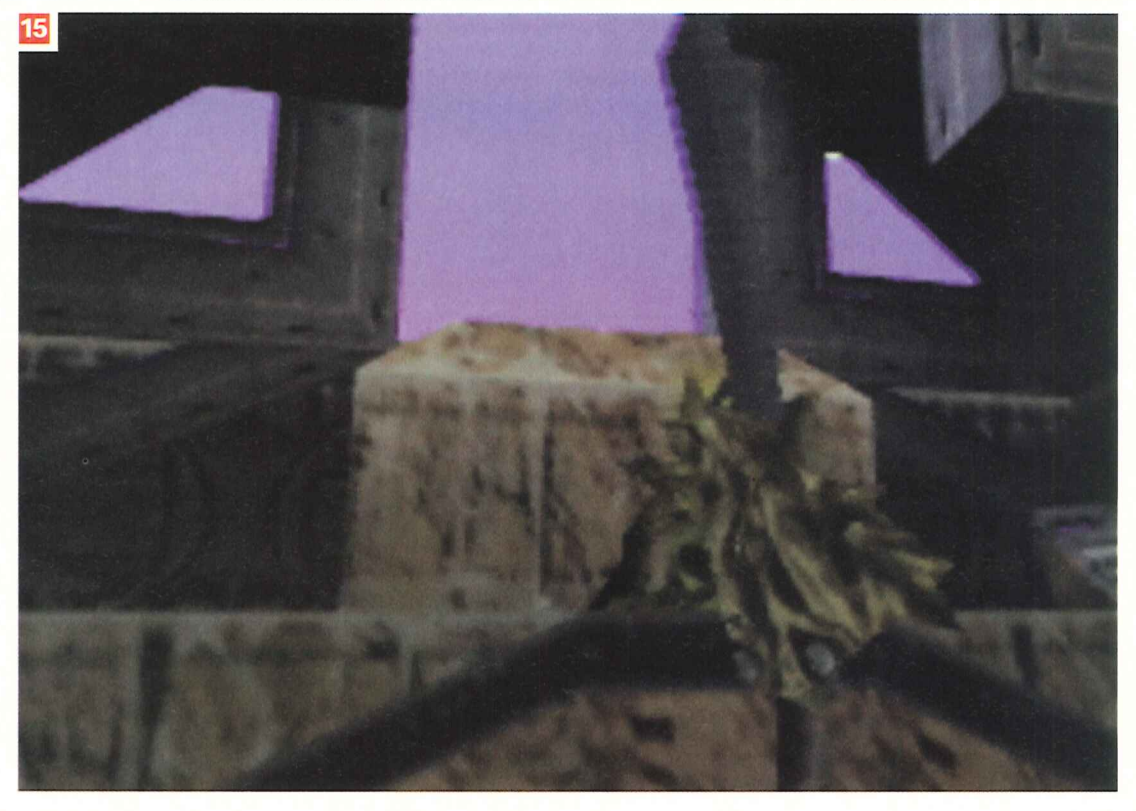
Preguntas Habituales:

• **La Doble Phoenix, por favor.**

Después de que Elvis haya destruido los tres pilares a los que les has puesto el Amplificador, rastrea los dos pilares faltantes y derríbalos con el Devastador. Hecho esto, encontrarás dos Phoenix cuando llegues al borde del precipicio.



junto a la estatua de puntas [14]. Ahora apunta cuidadosamente, y dispara a una de las cuatro puntas: un solo disparo deberá ser suficiente. Haz lo mismo con las demás puntas, y por último con la vertical, ¡y lo habrás conseguido [15]!


15

Enhorabuena

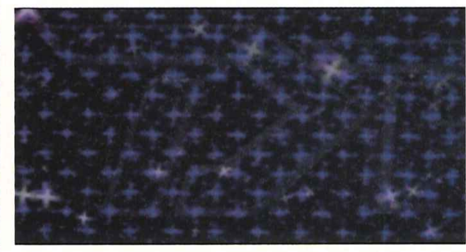
Por fin has completado todos los 17 niveles normales. Pero, espera: todavía te falta mucho, mucho por ver...

Tu Premio

Por completar el juego en cualquier nivel de dificultad serás recompensado con algo muy especial al final de los créditos: un maravilloso arreglo de brillos y color que viene acompañado por una de las mejores músicas de videojuegos que existen. Necesitarás resetear para salir de aquí (y no te preocupes, puesto que el juego se guarda automáticamente), tras lo cual tendrás nueva intro cada vez que enciendas la consola. ¿Acaso no te gusta? No hay problema; la puedes apagar en el menú principal de Opciones.







Operaciones Especiales

No sigas leyendo si no quieres conocer los niveles extra a los que podrás acceder completando Perfect Dark. Deja de leer, vamos, a ver si eres capaz...

AGENTE
Termina las 17 misiones en el nivel más fácil y accederás a la Venganza de Mr. Blonde, una corta pero intensa batalla en la que asumes el papel del 'giri' escandinavo que está decidido a romper las relaciones con la corporación dataDyne. Mira en las pág. 81-83 para más información.

ESPECIAL
Despacha cada nivel en la dificultad intermedia para alcanzar Maian SOS, probablemente el mejor de los niveles secretos. Juegas como Elvis, luchando por escapar del Área 51 justo antes de que la propia Joanna Dark intente el rescate. Mira en las páginas 84-86.

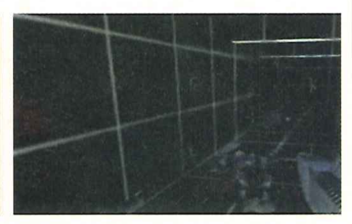
PERFECTO
Finaliza las Ruinas Skedar como Agente Perfecto (*es* posible) y ¡GUERRA! estará disponible. Se trata de una batalla frenética entre Maians y Skedars en el planeta natal de estos últimos, y es muy difícil también. Para más detalles, mira en las páginas 87-88.

ENTRENAMIENTO
Completa todas las misiones tanto en el Entrenamiento con dispositivos como en la sala de entrenamiento con hologramas y activarás El Duelo: una anticuada batalla de avanzar tres pasos y luego girarse para disparar.
Aquí te enfrentas a tres duros oponentes dentro del salón, y tienes la opción de ganar la Magnum de Trent. Mira la página 89.









Perfect Dark

Acabar el juego en Agente Perfecto es realmente una pesadilla; por esto hay un premio especial y maravilloso para quien termine las 17 misiones en ese duro nivel. Activas un nuevo nivel de dificultad: Perfect Dark, que consiste en que enfrentes a los guardias teniendo ellos su puntería, su salud y su velocidad en un nivel considerable. Los objetivos de las misiones son los mismos que en Agente Perfecto, pero no puedes 'completar' niveles en Perfect Dark propiamente.



Asignaciones Especiales: Venganza de Mr. Blonde

Los Skedars han decidido romper sus relaciones con la corporación dataDyne, y han enviado a un operativo para destruir los laboratorios y capturar a Cassandra de Vries. Tú eres Mr. Blonde.

Comienzas esta dura tarea justo en la recepción principal de dataDyne, la llamada 'planta baja', durante las misiones de Joanna [1]. Sin embargo, en esta ocasión la Infantería dataDyne no aparece por ningún lado; el área está custodiada por las guardaespaldas de Cassandra de Vries, que irán a buscar a las demás y te bloquearán bajo el ascensor del laboratorio si alcanzan a pillarte [2].

Así que para **Colocar Explosivo en el Ascensor del Laboratorio**, ponte inmediatamente el Dispositivo de Ocultación. Apenas tiene 20 seg. de duración, así que no te entretengas. Dirígete a la izquierda por el pasillo, comprobando que los guardias no te hacen caso, y luego gira a la izquierda en la primera oficina y cruza una puerta marrón [3]. Entra y comienza a correr zigzagueando con C-izquierda y C-derecha para avanzar más rápido, hasta encontrar la puerta secreta para acceder al ascensor [4]. En cuanto estés adentro, se colocará



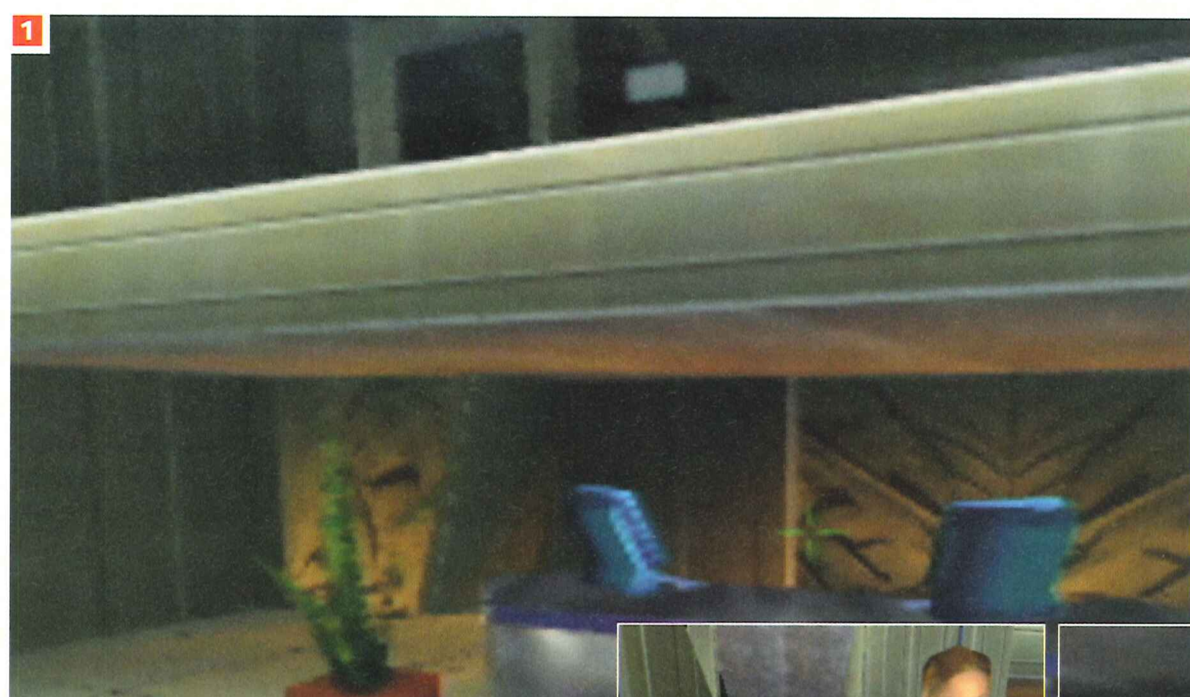
El Equipo:

Para Empezar...
- **Mauler**
- **Disp. Ocultación**
- **Bomba Skedar**
- **BombSpy**



Por Encontrar...
- **Bomba-N**
- **CMP150**
- **Escopeta**





1

2

3

Amigos y Conocidos:

- **Guardaespaldas de Cassandra (CMP150/ Escopeta):** Son fáciles de atender por separado; si no lo haces, ella irá a buscar a sus amigas.



- **Jefe de Seguridad dataDyne (Escopeta):** Vendrá desde un piso inferior cuando hayas subido en el ascensor. Usa la Mauler.



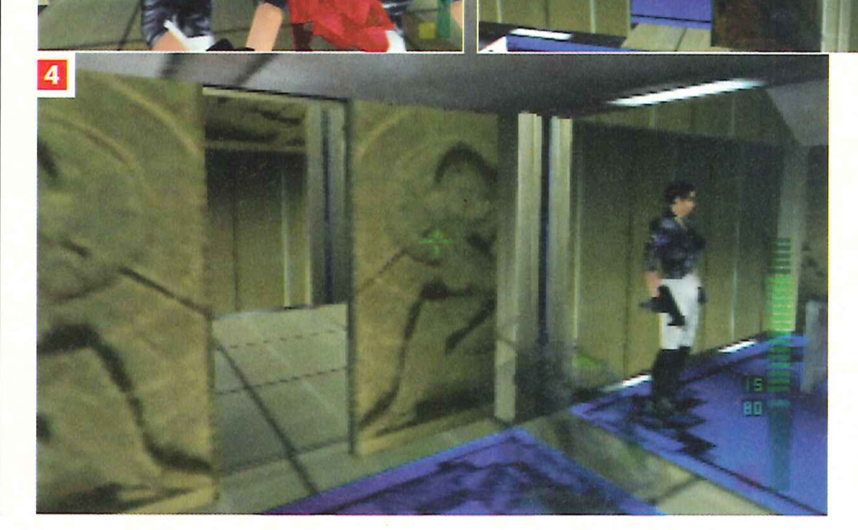
Tropa de Defensa dataDyne (CMP150/Bomba-N): Demórate un poco en las escaleras para que no les des oportunidad de usar sus bombas de neutrones



Cassandra De Vries (DY357): Al principio se defiende con su arma, pero luego subirá sin dar problemas hasta el helipuerto, si te mantienes suficientemente cerca.



4



Perfect Dark

Escudos:

- Antes de entrar en el segundo elevador, avanza por los pasillos exteriores de la derecha (Agente).
- Justo detrás del elevador de la izquierda, arriba de las escaleras de la planta baja (Agente).



Preguntas Habituales:

- **¡Ayuda! ¡He puesto a sonar la alarma!**

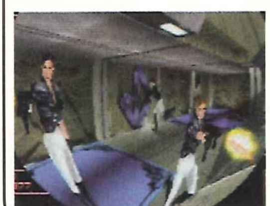
No pierdas la calma, ya que las alarmas sólo atraen a las guardias más cercanas, y en la medida en que uses nuestro método de abrir camino en la sección de recorridos, evitarás llamar la atención. De todos modos, si quieres darte un paseo, ten cuidado con la cámara de la planta más baja de las de arriba, y con la de justo al lado del ascensor de la izquierda en el piso siguiente.



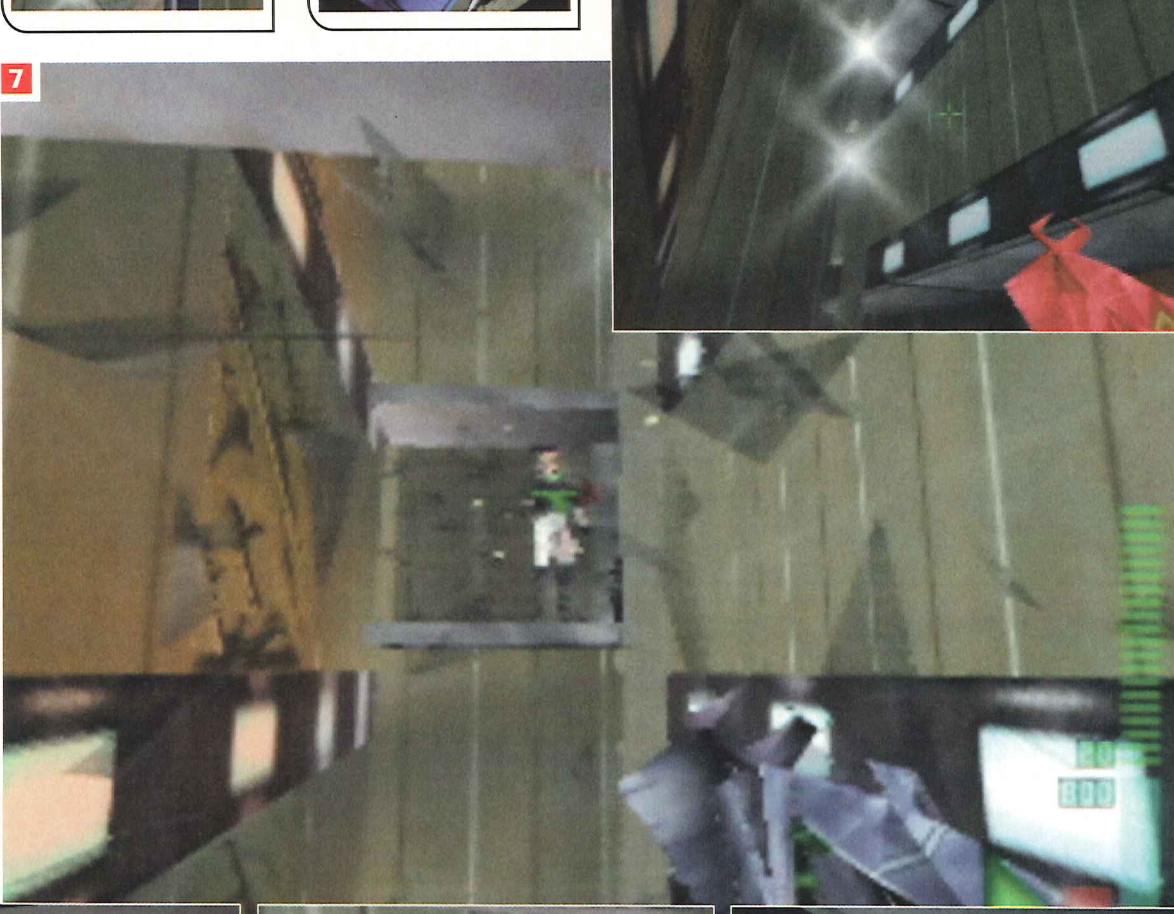
Preguntas Habituales:

- **¿Cómo despacho a un grupo completo de guardias?**

Aquí lo que necesitas es la BombSpy. Ubícate bien lejos de tus perseguidores y a continuación lanza la BombSpy de regreso hasta ellos. Cuando vayan a por ti, espera a que el grupo sea bastante grande y entonces activa la bomba. Los guardias que no hayan muerto por la explosión estarán muy distraídos, de modo que podrás acercarte por detrás.













la bomba.

Todavía es imprescindible que no te descubran, así que sube a toda prisa por las escaleras de afuera y salta dentro del ascensor abierto que tienes a la derecha [5], activándolo al pasar por la puerta. No hay peligro en desactivar la ocultación durante el ascenso, y todavía debes tener unos ocho segundos de ocultación que serán muy útiles luego.

A mitad de camino, el ascensor comenzará a hacer ruido y se detendrá. Y es aquí cuando tienes tu oportunidad para **Eliminar a la Capitán de la Guardia dataDyne**. Ella subirá desde la planta inferior en el otro ascensor, así que espera unos pocos segundos y reactiva tu ocultación. Alista un disparo cargado de la Mauler [6], y cuando su ascensor se detenga (justo sobre el tuyo), apunta a la cabeza. Aunque ya te hayas quedado sin ocultación, uno o dos disparos de la Mauler serán suficientes para liquidarla [7].

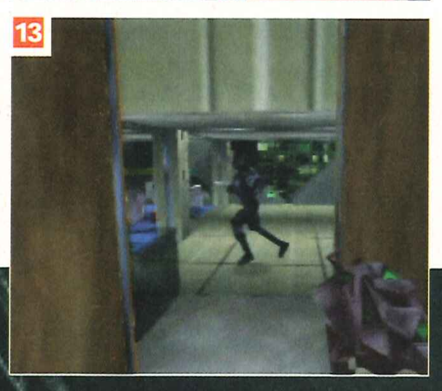
Finalmente, tienes que **Buscar/Guiar a Cassandra al Helipuerto**. Tan pronto como salgas del primer ascensor, corre hasta la puerta de madera de junto al otro elevador y sube por las escaleras [8]; hay guardias esperando, pero si permaneces alejado ellos se acercarán, y quedarán al alcance de tu CMP o de tu Mauler [9]. Tal vez la Tropa de dataDyne lance una Bomba-N; en tal caso, ponte a cubierto [10]. Si no lo hacen, tu avance hasta el piso superior será relativamente tranquilo.

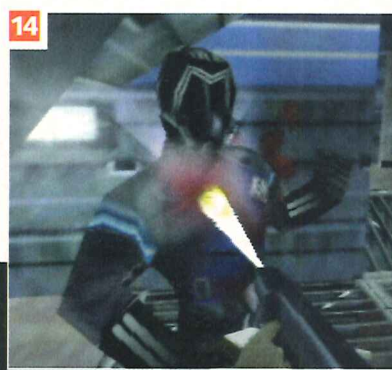
Una vez subas a la planta de arriba, activa el ascensor de la derecha para alcanzar el piso de Cassandra. En él hay una Tropa de Defensa fácil de eliminar [11], y encontrarás a Cassandra a través de las dos grandes puertas ubicadas entre los ascensores [12]. Ella sacará un arma y dará la alarma, así que plántate frente a ella y desármala, y luego prepárate para la llegada de una o dos guardaespaldas que vendrán a ver qué ocurre [13].

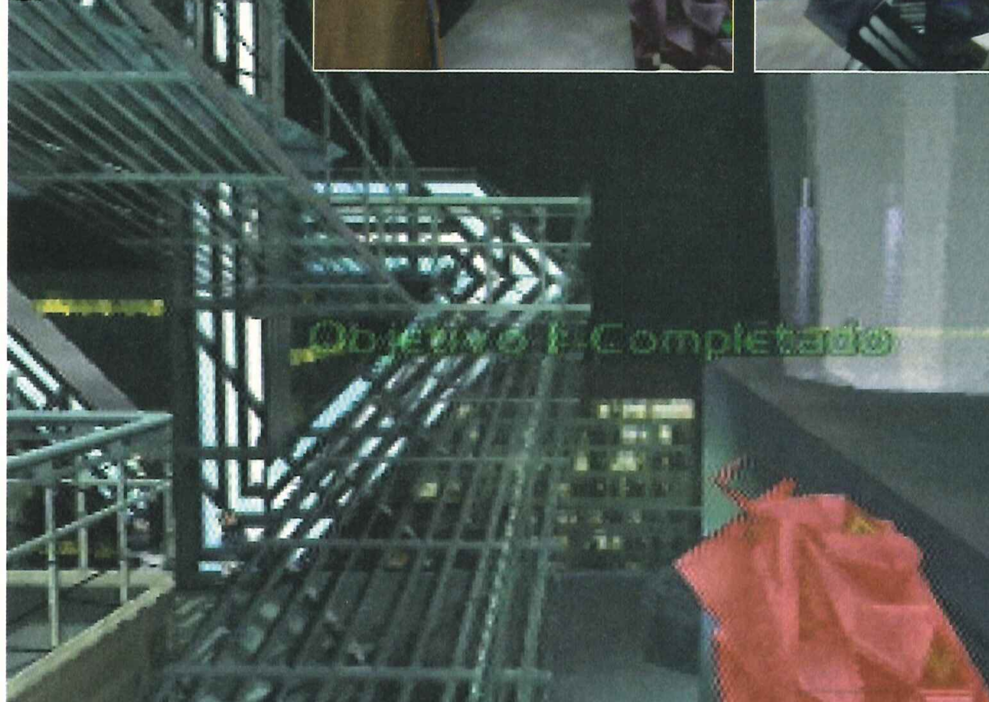
Mientras estés cerca de Cassandra, ella se dirigirá hacia el helipuerto. Un par de Tropas de Defensa te esperan en la zona del cuarto de seguridad [14], pero un disparo cargado de la Mauler será suficiente para echarlos por tierra. Sigue a De Vries hasta la azotea, y habrás terminado [15].

11


12


13


14


15


Jugando Cooperativamente:

Éste es otro nivel lineal en el que el segundo jugador sólo es verdaderamente útil haciendo de escolta al primero. No sirve de nada que un jugador suba en el ascensor anticipadamente, pues con ello sólo dejaría al otro a merced de las guardaespaldas de Cassandra; por tanto, simplemente debéis combinar el poder de disparo contra una misma guardia al tiempo para asegurar la eficacia.





Jugando Contra-operativamente:

Si puedes armar un comité de bienvenida para recibir a Mr. Blonde al final de su viaje en ascensor, hazlo (dispara algunos tiros entre tus colegas para irritarlos un poco). Esconderse en la oficina de Cassandra resulta muy práctico también, así como meterse en alguno de los muchos rincones de la sala de la azotea para esperar a que suba.





Asignaciones Especiales: SOS Maian

Antes de que Joanna llegara al Área 51 a rescatar a Elvis, el tío había estado armando lío. Saltando de la camilla, sin armas y con poca salud, ha intentado escapar.

El Equipo:

Para Empezar...
- Nada

Por Encontrar...
- Falcon 2
- Tranquilizador
- Arma Psicosis
- Dragón
- Doble DY357-LX



Al principio estás desarmado, así que no puedes permitirte llamar la atención. Deslízate hasta el guardia de enfrente y golpéalo, y luego repite el proceso con el técnico de laboratorio que hay apenas sales [1].

Encontrarás una Falcon 2 sobre la mesa y un Arma Psicosis en los bolsillos del técnico. Vuelve corriendo a la sala de autopsias y dispárale a tu cama con la Falcon; si está lo bastante cerca de las paredes de cristal, éstas volarán [2], creando una ruta de escape.

Hay un guardia tras la puerta al final de esta sala. No gastes por ahora el Arma Psicosis, y mejor dispárale o usa los puños[3], Y luego escóndete tras la esquina y

Amigos y Conocidos:

- **Técnicos del Laboratorio (Tranquilizador):** Estos chicos son torpes apuntando y normalmente están mirando hacia otro sitio cuando te aproximas. Dispárales a la cabeza.
- **Guardias del Área 51 (Dragón/SuperDragón):** Teniendo tan poca salud, puedes apostar que te matarán si te pillan. Usa las paredes como escudo.









repite la acción con el siguiente héroe, que viene armado con un Dragón. Luego acaba a los dos guardias que vienen después, y luego, usando el Dragón, al par siguiente, que viene desarmado [4]; Ahora dirígete hacia el pasillo principal del Área 51.

Este camino está vigilado por muchos guardias; en cuanto veas alguno, puedes, o bien volarle la cara con el Dragón [5], o bien usar el Arma Psicosis para ponerlo de tu parte. Luego dirígete a la derecha, y tras matar a los dos guardias que aparecen, cruza la puerta de la izquierda para encontrar a un guardia con una Doble DY357-LX Magnum. Si logras reclutarle con el Arma Psicosis, verás que se convierte en un gran aliado [6].

Regresa y toma el otro extremo del corredor principal, y busca la segunda puerta inclinada de laboratorio; hay que cruzarla. Verás aquí a cuatro guardias sentados trabajando a cada lado: con el zoom del Dragón y un cargador completo los puedes matar a todos sin llamar la atención [7]. Para **Sabotear los Experimentos Médicos Enemigos**, entra con toda la calma al laboratorio del fondo, mata a los dos operarios, y destruye la cama [8]. No te olvides de recoger la munición de Tranquilizadores y de Arma Psicosis que los operarios dejarán caer.

Para **Destruir el Platillo Maian Capturado**, tendrás que encontrar el hangar por el que Joanna habría entrado al Área 51. Avanza por todo el corredor exterior (reclutando mediante el Arma Psicosis al menos a uno de los guardias que encuentres por el camino) hasta que llegues a un sitio lleno de cajas [9]. Mata o enloquece a los guardias, y toma la rampa opuesta a la puerta de escaleras arriba a tu derecha. Posiblemente reconozcas los pasillos donde Jo se reunió con Jonathan; continúa recto y rápido, ignorando la



• **La nave no explota. ¿Qué he hecho mal?**

Nada, lo que pasa es que la nave Maian es un hueso duro de roer. Empuja hasta ella todos los barriles cercanos que puedas y luego explótalos desde lejos, y no te olvides de la caja explosiva del corredor adjunto. Usa B para empujarla hasta la nave y llénala de plomo después.






11


12


13


14


15

Preguntas Habituales:

• **¿De qué modo mantengo vivos a mis amigos psicópatas?**

Entra el primero en la sala para atraer la atención sobre ti, pues si el enemigo se distrae contigo es más probable que tu colega no salga herido. Haz que tus amigos sean los chicos malos de las mejores armas (el guardia de la Doble Magnum es ideal) y no dejes que hagan todo el trabajo, o inevitablemente acabarán por el suelo.



alarma y usando el Dragón contra uno o dos guardias por el camino [10].

Busca bien hasta encontrar la pequeña abertura a la derecha del largo pasillo [11]. Agáchate, corre hasta un rincón, y defiéndete con el Dragón de los guardias que llegan [12]. Usa el último disparo del Arma Psicosis contra uno de los últimos guardias, puesto que lo necesitarás en la última sección: el sótano. Corre hasta el pasillo donde Jo encontró a Jonathan por primera vez y luego atraviesa la puerta para acceder al hangar. Los guardias comenzarán a llegar [13], y será entonces cuando tu amigo loco prestará sus servicios. Corre hasta la nave y vuela los barriles de al lado para destruirla, pues la munición normal se agotará antes de alcanzar el objetivo [14].

Finalmente, para **Activar la Señal de Socorro**, corre hasta el ascensor. Entra a la sala, cuidándote de los guardias que hay entre las separaciones, y activa los ordenadores de la izquierda [15]. Nota: no hay ningún queso escondido en este nivel.

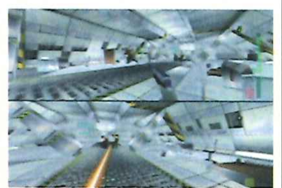
Escudos:

• **El pequeño Elvis no encontrará ningún escudo que lo proteja durante esta misión.**

Jugando Cooperativamente:

Atrae al primer operario de laboratorio, que soltará una Falcon 2, y de este modo uno de vosotros tendrá la oportunidad de obtener un arma. A continuación, se puede asegurar el éxito en las Psicosis si uno atrae a un guardia mientras el otro le apunta. Destruir el platillo Maian resultará fácil si uno de vosotros está vigilando.





Jugando Contra-operativamente:

Tendrás que recorrer un buen tramo hasta la posición de Elvis, pero si disparas con el Tranquilizador a algunos guardias por el camino ellos te acompañarán hasta la ubicación del extraterrestre, poniendo fin a sus planes de escape en segundos. Si esto falla, encuentra el cuerpo del guardia que tiene la Doble Magnum tan pronto como puedas; tendrás garantizado tu éxito.





Asignaciones Especiales: ¡GUERRA!

Un ejército de Protectores de Maian desciende en el planeta natal de los Skedar para poner fin de una vez por todas a su sed de conquistas. Tú juegas como uno de esos Maians.

Seguramente reconocerás tu ubicación, pues te han dejado sobre el planeta natal de los Skedars, justo al lado de la pared en ruinas que Joanna destruyó para entrar en los túneles titilantes y llenos de mini-Skedars [1]. No vayas detrás de tus amigos Maians, sino que corre delante y actúa como su líder, lanzando disparos cargados de la Phoenix a tu paso [2]. Deja que tus colegas vayan delante, y verás con angustia cómo mueren una y otra vez.

En cuanto encuentres la puerta a la izquierda (frente a la puerta del interior sagrado) crúzala [3] y dale la vuelta al pedestal del Sacrificio al Dios de la Guerra, disparando a los Skedar que merodean por la rampa transparente de arriba [4]. El primer Rey Skedar está junto al pedestal, pero espera hasta que hayas eliminado al último grupo de Skedars para que la faena resulte más sencilla.

Para **Matar al Rey Skedar 1**, dirige a su cabeza los tiros de tu Phoenix, y usa tanto la columna rotatoria como la pared opuesta para cubrirte de su Segadora [5]. En pocos segundos habrá muerto.

Regresa a la puerta exterior y sube por la rampa hacia el pasillo transparente; hay más Skedars esperando, así que no dejes de disparar la


1


2


3


4


5



El Equipo:

Para Empezar...
- Phoenix

Por Encontrar...
- Mauler
- Segadora
- Slayer



Preguntas Habituales:

- **¿Los Skedars se regeneran infinitamente?**

Parece que sí, pero la respuesta es no. Mantente firme con los explosivos de la Phoenix entre cinco y diez minutos y agotarás las provisiones de guardias. Toma la munición de tus camaradas muertos si te quedas vacío.



Amigos y Conocidos:

- **Maian (Phoenix):** Si les dejas adelantarse, morirán inevitablemente, pero los refuerzos llegar cada cierto tiempo.
- **Skedar (Mauler):** Te atacan a ti y a tus amigos. Retrocede y dispara desde lejos para conservar la salud.
- **Rey Skedar (Slayer/Segadora):** Trata de acertarles algunos tiros antes de que adviertan tu presencia, y luego esquívalos.







Escudos:

- Desgraciadamente, no hay escudos que te protejan en esta ultra-difícil misión.

Jugando Cooperativamente:

Mientras un jugador ataca a los Skedars, el otro debe rondar por detrás, echando una mano con su arma si el compañero kamikaze se mete en un lío serio. Un ataque sobre dos flancos contra los Reyes Skedar no dará resultado; por ello, al estilo de las películas del Oeste, uno de vosotros puede servir de señuelo mientras el otro acata por detrás. Buena suerte.





Jugando Contra-operativamente:

Las apuestas están en contra de los Maian; puedes simplemente sentarte y ver cómo mueren en nueve de cada diez partidas. Pero si quieres estropearles definitivamente la empresa, date una vuelta a escondidas junto al Rey Skedar más cercano, y golpea a tu enemigo en la espalda cuando le esté apuntando a tu papi. Cruel, pero efectivo.

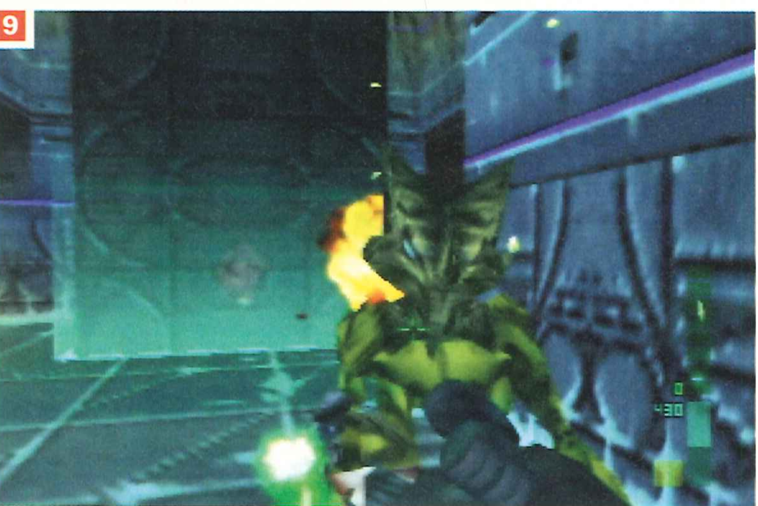




6


7


8


9


10


Phoenix. [6]. Al final del pasillo también enfrentarás más monstruos, así como justo al entrar al interior sagrado, de modo que avanza lentamente para evitar una emboscada y mantener vivos a tus colegas de Maian [7]. Para **Matar al Rey Skedar 2**, dirígete a la sala del Arma Secreta Skedar, pero, de nuevo, espera a que la ruta esté despejada de enemigos antes de continuar. Este Rey porta un Slayer [8], pero a menudo puedes usar la Mauler antes de que él te descubra, o (curiosamente) puedes atraer su atención y colocarte con la columna central detrás de ti, y hacerlo volarse a sí mismo en pedazos.

Finalmente, para **Matar al Rey Skedar 3**, corre hasta la Sala del Trono, pero mata antes las hordas de Skedars que se aprietan tras la puerta [9]. El Rey 3 tiene un Slayer, igual que tú. Esquiva sus disparos y ponle los tuyos en su verde cuerpo [10]. Y con esto, la ¡GUERRA! ha terminado.

El Duelo

El último paso de tu entrenamiento es un clásico duelo de avanzar, girarse y disparar, al estilo del Oeste. Pero si quieres completar el juego necesitarás prudencia.

Te alejarán automáticamente tres pasos de tus oponentes. Y todo lo que necesitas hacer en cuanto retomas el control del cuerpo de Joanna es darte la vuelta y disparar. Para **Vencer al Guardia de dataDyne**, gira rápidamente, sigue al guardia apuntando con R mientras él esquiva, y dispara rápidamente **[1]**. Si tienes miedo, puedes correr tras la separación junto a la puerta, atravesarla hasta el fondo, y disparar al guardia por la espalda **[2]**.
A continuación, necesitas **Vencer a Jonathan**. Tu colega del Instituto Carrington correrá inmediatamente a esconderse tras la separación, y luego se acercará por la izquierda para apuntar. Si te ubicas bien atrás siempre fallará, dándote tiempo suficiente para apuntar a su petulante y pequeña cabeza **[3]**.
Finalmente, hay que **Vencer a Trent Easton**, lo cual no es fácil. Con toda tu práctica apuntando en las Misiones Solo deberás ser capaz de ir de lado a lado pulsando Z en cuanto tu mira pase por Trent **[4]**. ¿Demasiado difícil? Entonces repite la táctica de Jonathan de esconderse tras el panel, saliendo luego a disparar **[5]**. ¡Así se hace!

1


El Equipo:

Para Empezar...
- Falcon 2



Por Encontrar...
- DY357
- DY357-LX

2


3


4


5


Amigos y Conocidos:

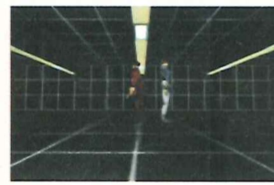
- **Infantería dataDyne (Falcon 2):** Normalmente se ladeará a la izquierda o a la derecha, así que prepárate para variar correspondientemente el lugar donde apuntas.



- **Jonathan (DY-357):** Se esconde tras el panel de junto a la puerta, y luego aparece por la izquierda. Una buena estrategia.



- **Trent Easton (DY-357LX):** Tienes una y sólo una oportunidad de matarlo. Es vital apuntar con precisión.



Rarezas

Aquí tienes los extras más raros, los que únicamente encontrarás en los Recorridos Solo. No hemos podido evitar aguantar sin contártelos.

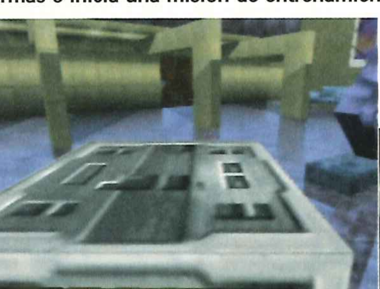
Accidente

Un poco más y lo incluimos en los recorridos, pero se trata de uno de esos grandes momentos al más puro estilo Rare que es mejor que descubras tú solo. Seguro que ya habrás visto los vehículos que se desplazan alrededor del rascacielos Datadyne en el nivel Comienzo; pero ¿sabías que puedes eliminarlos con un par de disparos bien colocados?



De Locos

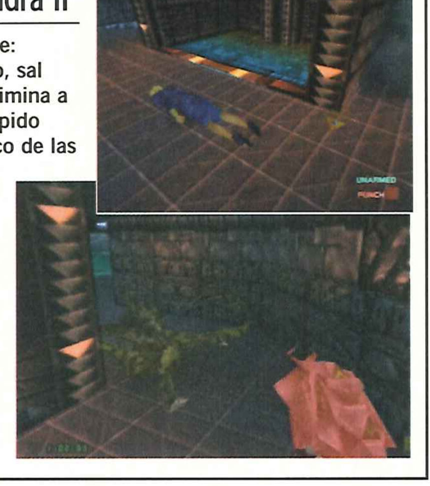
Baja al sótano del Instituto Carrington, donde está el tipo gruñón, y encontrarás una caja de explosivos, idéntica a la de la zona 51:Rescate. Si pulsas B, podrás llevártela adonde quieras (dentro de este nivel), así que abre la puerta de la sala de entrenamiento de armas e inicia una misión de entrenamiento. Luego, dedícate a corretear por el Instituto descuartizando a tus amigos. No necesitas hacerlo, pero resulta divertido.





El Collar de Cassandra II

En el nivel Nave de ataque: Asalto en Agente Perfecto, sal corriendo de tu celda y elimina a los dos Skedars lo más rápido que puedas; utiliza el truco de las armas para simplificar las cosas. Cuando hayas terminado, justo al lado del cadáver de Cassandra De Vries hallarás un collar que puedes recoger. Verás que en el menú de pausa se revela una contraseña y un nombre de usuario misteriosos... qué cosa tan rara, ¿verdad?



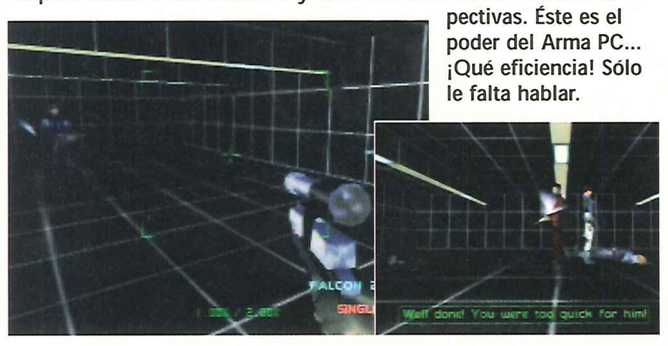
Estatuas Datadyne

Si has conseguido hacerte con la llave de la oficina de Cassandra en Central Datadyne: Extracción, utiliza los ascensores para volver a la planta baja del edificio. Entra por la puerta que hay en la esquina del fondo a la derecha y encontrarás a Mr. Blonde y a dos de los guardaespaldas de Cassandra holgazaneando por ahí. Están como petrificados, lo cual es de agradecer si te apetece practicar un poco tu puntería.



Duelo

Si ya dispones del Arma PC o del truco Todas las Armas, coloca una Arma Centinela en el suelo de la Arena Duelo, justo antes de empezar. La pistola acabará con el soldado de infantería de Datadyne y después acabará con Jonathan y Trent en sus escenas de vídeo respectivas. Éste es el poder del Arma PC... ¡Qué eficiencia! Sólo le falta hablar.



Voces

Muchos de los diálogos sólo podrás oírlos si haces determinadas cosas. Dispara a todas las botellas que encuentres en la bodega de la villa Carrington, coloca un micrófono oculto en la limousine de Chicago delante del agente de la CIA o dirígete al edificio G5 y dispara al guarda que hay tras la puerta cerrada, junto a la sala de reuniones.



Pistas, consejos y la forma de ganar

¿Demasiada violencia para tu body? Aquí tienes todo lo que necesitas saber sobre el adictivo multijugador.



Configuración avanzada

¡Tantas opciones y tan poco tiempo! Permítenos diseccionar la complicada Configuración avanzada para ti...

Opciones

Muertes de 1 Tiro: Con este título, las explicaciones sobran, pero antes deberás eliminar el escudo del oponente.

Movimiento Lento: El juego entero se desarrolla a la velocidad de un caracol. Cambia a Rápido sólo para los enfrentamientos.

Movimiento Rápido: Las armas de los jugadores y los simulantes aceleran ligeramente su velocidad.

Mostrar Equipo: Conecta esta opción y se te mostrará el color de tu equipo.

Sin Radar: Título obvio dónde los haya. Desconecta el radar de la esquina, para darle más tensión al asunto.

Sin Autoapuntar: Las pistolas ya no apuntan automáticamente a los enemigos que tienes más cerca, con lo que el contacto resulta más duro.

Puntuación Bajas: Normalmente, en los escenarios que no son de combate no hay recuento de bajas. Activando esto, sí.

Arena:

Elige uno de los 16 mapas para tu partida; la mayoría se abren una vez has solucionado el desafío de combate adecuado. Más detalles en la página 97.

Armas:

Elige una de las 12 colecciones de armas programadas, un lote de cinco o seis, al azar o "Personalizar" para disponer de tu propia selección de armas en cada una de las seis ranuras.

Cargar/Guardar:

Cuando ya has modificado todo lo anterior a tu gusto, puedes guardarlo en el Controller Pak para utilizarlo más tarde. Muy útil.

Escenario:

El más habitual es el de combate; ya sabes: disparar y matar, pero puedes abrir cinco intrigantes tipos de juego más. Para más detalles, pasa a la página 92.

Límites:

Controla la duración de la partida, basándose en el número de bajas, los minutos transcurridos, las bajas por equipo, las colinas ocupadas... Deslízate hasta lo más alto para seleccionar "sin límites" en cada una de las opciones.

Handicaps Jugador:

Si tú, uno de tus amigos o un simulante es un oponente patético, con esto puedes cambiar la capacidad de sufrir daños de cada jugador; desde 1/10° hasta 10.000 veces lo normal.

Simulantes:

Incorpora hasta cuatro oponentes controlados por el ordenador; o hasta ocho si has superado nueve retos de combate. Para más detalles, pasa a la página 94.

Equipos:

Normalmente no hay equipos, cada uno va por su cuenta. Con esto, puedes asignar a cada uno un color y distribuirlos en equipos. Con Auto Equipo todos están del mismo lado.



PERSONALIZA TU JUEGO CON EL SEGUNDO MENÚ DEL SIM DE COMBATE.

Muévete a la derecha del menú de Configuración avanzada para dar con esta serie de opciones. La mayoría son duplicados de la lista de opciones para las Misiones Solo –el método de control, los elementos que llenan la pantalla, el modo Paintball y demás– pero también puedes elegir una apariencia visual para tu personaje (cara y cuerpo) y también decidir qué objetos aparecerán durante el juego.

Configuración jugador

El juego llevará un registro de los avances de tu personaje. Aquí tienes la interpretación de la pantalla de estadísticas. Para ti, con todo nuestro cariño.



OTROS RECONOCIMIENTOS

Más Escudos – para el que recoge más escudos y los conserva.
Menos escudos – el que consigue menos escudos.
Puntería – la precisión, el factor vital.
¿Muniqué? – conservar las armas con muy poca munición.
Doble muerte – eliminar a dos enemigos a la vez o uno detrás del otro, muy seguidos.
Triple muerte – igual que antes, pero con tres enemigos.
Cuádruple muerte – lo mismo, pero esta vez con cuatro.
El más deshonesto – quién haya jugado más sucio (con trucos, matando por la espalda...)
El más noble – el que juega limpio (se enfrenta cara a cara...)
El más profesional – muchas víctimas, pocas muertes y un alto nivel de precisión.
El más mortífero – el que, por norma, se las apaña bien en los combates.
La vida más breve – por morir enseguida, nada más empezar.
El más longevo – por aguantar y aguantar y aguantar...

ESCENARIOS.

Seis maneras de ganar y seis maneras de perder.

1. Combate

Acceso: Siempre accesible.
El escenario Default es aquel en el que no hay condiciones para ganar salvo el cómputo de víctimas obtenido; o el jugador que más víctimas ha causado cuando el tiempo asignado se extingue. Aprovecha la opción Equipos para dividir al personal en grupos diferentes, cada uno con un color.

2. El rey de la colina

Acceso: Siempre accesible.
Es muy divertido. Una zona concreta del mapa es denominada "colina"; y verás que tanto en el radar como en la partida está iluminada de color verde. Si la ocupas durante un tiempo determinado (puedes alterarlo en el menú de opciones), ganarás un punto; pero si te sales de la zona, el temporizador vuelve a contar y se detiene si un enemigo accede a "tu" zona.

3. Captura el Maletín

Acceso: Siempre accesible.
Dos equipos empiezan la partida con un maletín en sus "bases". El objetivo es hacerse con el maletín del contrario y luego correr a por el tuyo, cosa que será imposible si ya te lo han arrebatado. Si el portador del maletín muere, el maletín vuelve a la base. Puedes borrar los maletines del radar en el menú de opciones.

4. Mantén el maletín

Acceso: Completa dos retos.
Busca en el radar la posición del maletín oculto, hazte con él –verás que resplandece– y sujétalo durante un tiempo determinado sin que te maten para obtener un punto. Cuando hayas conseguido el punto, no sueltes el maletín porque si te mantienes fuera del camino de tus contrincantes te será muy fácil ganar.

5. Central de Hacker

Acceso: Completa seis retos.
Hazte con el Data Uplink –uno de los dos puntos verdes del radar– busca la Terminal y mantén el Uplink delante de la misma durante 30 segundos, obtendrás un punto. No podrás cambiar armas o alejarte demasiado sin que se rompa el link, con lo que completar el trasvase es muy difícil. Si el portador muere, el Uplink se sustituye al azar.

6. Caza-Recompenzas

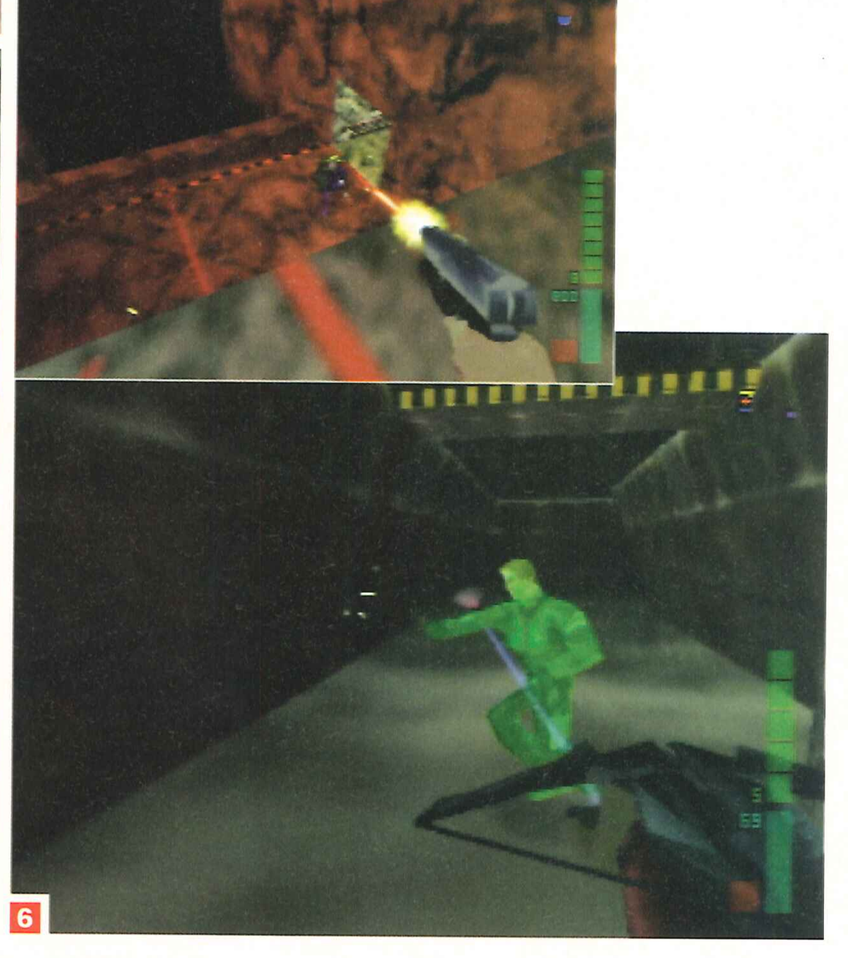
Acceso: Completa doce retos.
Uno de los jugadores es elegido, aleatoriamente, como la presa (en el radar aparecerá como un punto verde). El jugador que lo elimine gana dos puntos, y si te ha tocado ser la presa, ganas un punto por cada minuto que sobrevivas. Cuando el jugador-presa es atrapado, cambian los papeles y le toca a otro. Muy bueno.
























LOS SIMULANTES.

Actúan como contrarios con los que practicar y también como oponentes para los *deathmatch*. Los jugadores de la CPU son duros de pelar.

1.SimMFácil
El torpe. Es lento, apenas dispara y cuando lo hace falla muy a menudo.
Siempre disponible.

2.SimFácil
Es más avispado que el anterior y su puntería también es mejor.
Siempre disponible.

3.SimNormal
Duro de pelar; su puntería es muy buena, es rápido y dispone de un buen repertorio de tácticas de juego.
Siempre disponible.

4.SimDifícil
El duro. Muy rápido y con una puntería excelente, con lo que eliminarle es muy complicado. Se agacha y te espera oculto en las esquinas para sorprenderte.
Completa 4 retos.

5.SimPerfect
Ya lo dice el nombre, en cuanto te ponga los ojos encima estás listo.
Completa 9 retos.

6.SimOscuro
Éste hace trampas; a menudo atraviesa las paredes para llegar donde tú estés. Será tu peor pesadilla.
Completa 21 retos.

7.SimPaz
No pueden obligarle a disparar. Se dedica a dar vueltas por ahí, coleccionando armas.

8.SimEscudo
Va a por cualquier escudo que encuentre en el nivel, se lo queda y resulta muy difícil de eliminar, porque lo utiliza.

9.SimCohete
Busca las armas más impresionantes del nivel y se dedica a provocar explosiones.

10.SimKamika
La mayoría de los simulantes están programados para atacar sin dañarse a ellos mismos. Éste no.

11.SimLucha
Se parece al pacífico, pero éste puede romperte la cara si te acercas a él demasiado.

12.SimPresa
Un depredador. Va directo a por el jugador más débil (el que tiene menos armas, está más bajo de salud o carece de escudo).

13.SimJuez
La versión opuesta del anterior: se va derechito hacia el jugador mejor situado y se lo carga.

14.SimCobard
Un cobardica, sólo se mete en una pelea si está seguro de que la va a ganar; si no, echa a correr lo más lejos que puede.

15.SimPelea
Elige a un combatiente al azar y le persigue hasta que le da caza o se termina la partida.

16.SimVeloz
Otro que juega sucio. Es mucho más veloz que los jugadores y que todos los otros simulantes.

17.SimTortug
Dispone de un sólido "Súperescudo", pero su velocidad está reducida a la mitad de un simulante normal.

18.SimVengan
El vengativo. Va directo a por el jugador que le eliminó la última vez, ignorando a todos los demás... la mayoría de las veces.












DIEZ TÁCTICAS (OFENSIVAS)

1. Aprovecha tu altura
Casi todos los jugadores estarán demasiado ocupados para mirar hacia arriba, así que sitúate en un lugar elevado y empieza a disparar.

2. A la cabeza
A diferencia del juego en Solo, los disparos a la cabeza no garantizan la muerte de tu adversario; pero le dejan bastante "tocado". Utiliza R para apuntar.

3. A oscuras
Deja a tus enemigos a oscuras jugueteando con las opciones "Destacar" en la configuración de jugador. En especial, "Destacar Jugador" es de gran ayuda.

4. Sorpresa tras la puerta
Los jugadores pueden ir observando el radar, pero la tentación de abrir una puerta suele ser irresistible. Y tú les estarás esperando.

5. Escaleras secretas
Si avanzas hacia las paredes, te darás cuenta que a veces ocultan escaleras. Felicity y Complejo son zonas repletas de este tipo de superficies.

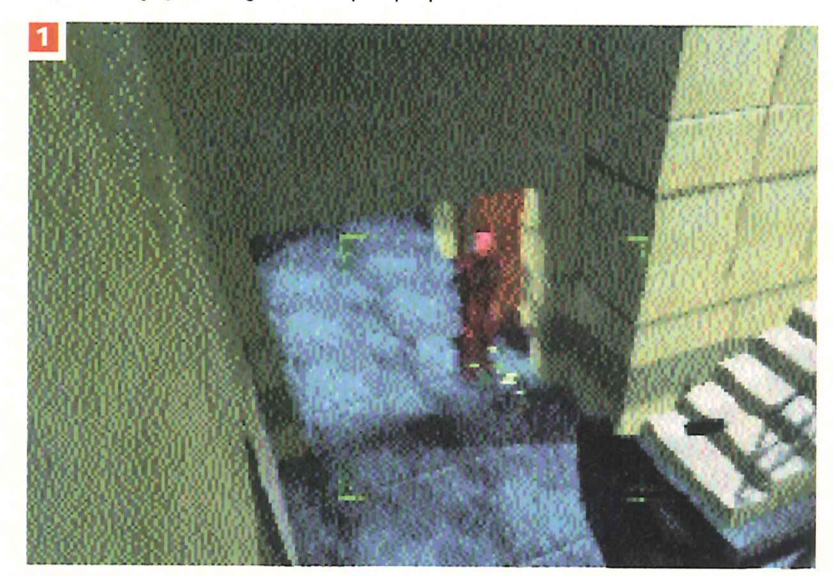
6. Aprende a localizar armas
Utiliza la guía multijugador de la página 107 para memorizar los puntos clave en los que se encuentran las armas más importantes y ¡a por ellas!

7. Prepara trampas
La Autodestrucción de los Dragones, las Armas PC y las minas pueden ser utilizadas como trampas. Prepáralas y luego atrae a un ingenuo competidor hasta ellas.

8. Balas que cruzan puertas
La Magnum DY-357 puede disparar balas que atraviesan las superficies más resistentes. Pillarás a más de un oponente por sorpresa; ¡ellos que se sentían seguros al otro lado de la puerta!

9. Elige bien tus armas
La CMP150 y la RC-P120 vienen con más balas por cargador, lo que significa que no hay que recargar tan a menudo.

10. Provoca explosiones
Los explosivos pueden acabar con un enemigo en un abrir y cerrar de ojos, así que pásate a las granadas y a los cohetes siempre que puedas.



























DIEZ TÁCTICAS (DEFENSIVAS)

1. Tu amigo el radar
Utilízalo con propiedad. Los puntos cuadrados significan que el jugador se encuentra en el mismo nivel que tú y una flecha hacia arriba o hacia abajo te avisa de su presencia en la planta superior o inferior.

2. A por los escudos
Es sorprendente lo resistentes que son estos escudos; hazte con uno de ellos enseguida que puedas y aprovéchalo en tus combates.

3. Cargar las armas
No es nada agradable toparse con un enemigo amenazante y descubrir que tan sólo te queda una bala en la recámara. Acostúmbrate a pulsar B después de darle al gatillo.

4. Perrito guardián
Quédate cerca de las mejores armas y elimina a todos los que se acerquen. A tus colegas no les va a gustar; pero cuando les toque a ellos, verás como emplean la misma táctica.

5. Desplaza munición
Si disparas a las cajas de munición y armas, se desplazarán hasta otra zona; donde permanecerán durante el resto del juego, confundiendo al enemigo.

6. Aprovéchate de la oscuridad
Si permaneces en las sombras, tu personaje pasará prácticamente inadvertido; sobre todo si viste de negro. Es perfecto para sorprender al enemigo.

7. Tápate
Si el Dispositivo Ocultación está disponible, empléalo para dejar atrás posibles problemas. Dispara a los oponentes desprevenidos por la espalda.

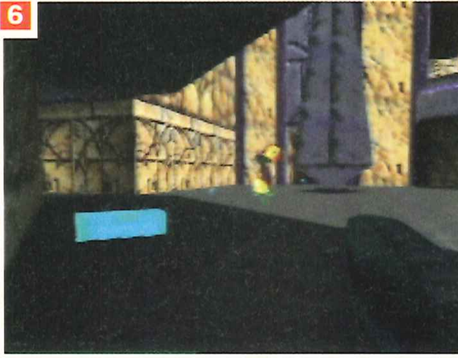


8. Ataque circular
Cuando sabes hacerlo resulta muy fácil: corre de lado mientras giras en sentido contrario para rodear a un oponente, sin perderle de vista. Es de un valor incalculable.

9. Agáchate
No sólo se lo pondrás más difícil a quien te quiera disparar, además tu tamaño queda reducido; cuanto menor es el blanco, más difícil es acertar. Eso sí, luego tendrás que levantarte y salir zumbando.

10. Esquiva
Si corres en línea recta te mueves más despacio que alguien que corre y zigzaguea para esquivar posibles disparos. ¡Más rápido!













LISTA DE CONTROL DEL SIMULADOR DE COMBATE

Si tienes ganas de echarle mano a un arma o a una arena concretas durante el simulador de combate, aquí tienes una lista que te permite controlar el número de desafíos que debes completar para poder abrir la opción deseada. Más claro, el agua.

ABRIR ARENAS

CARGADOS	NÚM. DE DESAFÍOS A COMPLETAR
Complejo	1
Almacén	3
Barranco	5
Templo	6
Edificio G5	9
Tuberías	11
Felicity	12
Villa	14
Alcantarillado	16
Parking	17
Base	18
Fortaleza	20
Ruinas	22

ABRIR PARÁMETROS CARGADOS

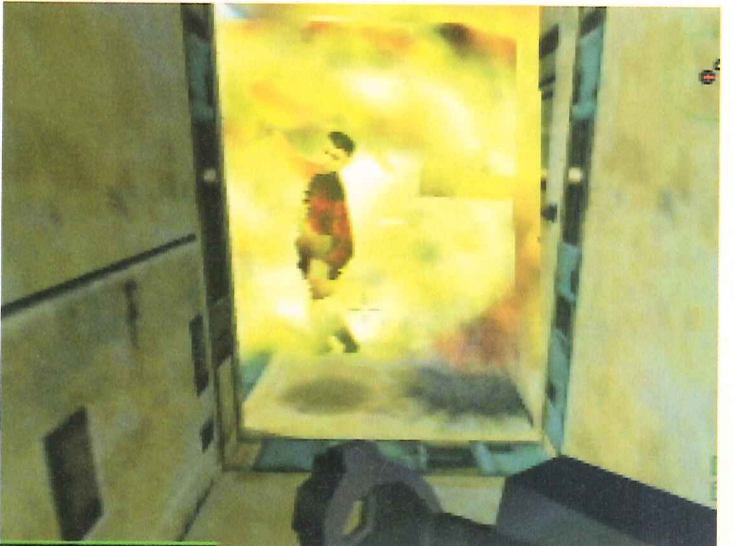
PARÁMETROS	NÚM. DE DESAFÍOS COMPLETADOS
Mantén la Maleta	2
Mata de un Tiro	3
Captura la Maleta	4
Tranquilizador	7
Cámara lenta	8
Explosivos del templo	11
Asesino	13
Ocultación	16

ABRIR ARMAS

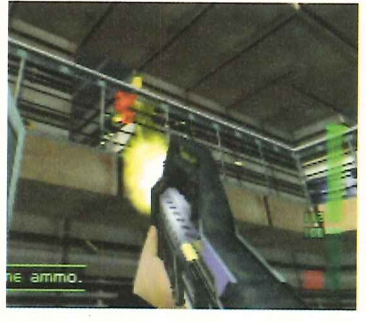
ARMA	NÚM. DE DESAFÍOS A COMPLETAR
Rifle FR	1
Granada	1
Escopeta	2
Falcon 2 Silenciador	3
SuperDragon	4
Arma PC	5
Mina remota	6
Tranquilizador	7
Falcon 2 mirilla	8
Segadora	9
Dispositivo ocultación	10
Devastador	11
Mina de proximidad	12
Slayer	13
Phoenix	14
Reforzador	15
Mauler	16
Calisto NTG	17
Ballesta	18
RC-P120	19
DY357-LX	20
Bomba-N	21
Láser	30
Escáner Rayos-X	30













• Comparte la experiencia
Si a tu colega le gusta el aspecto de alguna de las arenas, armas o parámetros cargados que has conseguido abrir, puedes prestárselos como buen amigo. Dale a la derecha en el menú Agente Secreto para guardar tu partida en un Controller Pak y tu amigo podrá descargarlo desde allí.

Guía Multijugador

A partir de la página 107 tienes una guía indispensable que te ayudará a sacarle partido a las 16 arenas del simulador de combate.

Perfect Dark

Almacén

Una mezcla fantástica de espacios estrechos y áreas inmensas cubiertas que harán las delicias de todo francotirador.

¿Dónde está la munición?

Arma 1: a) Junto a las columnas, en el área azul situada al exterior, b) y en la sala azul con las cajas móviles.



Arma 2: a + b) En dos puntos del pasadizo superior situado cerca de la sala donde se encuentran apiladas las cajas de embalaje.





Arma 3: a) En el túnel que conecta el área azul con la hilera de cajas de embalaje, b) y encima del montón de cajas.

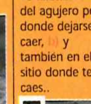


Arma 4: a) En el espacio por el que te deberás deslizar, al pie de las cajas de embalaje, b) y en la sala azul/verde con cajas de embalaje.





Arma 5: a) En la salida de ventilación cerca del agujero por donde dejarse caer, b) y también en el sitio donde te caes..







La Táctica



1. Ahora que no estás en posesión del Rastreador, el espacio por el que deberás ir a gatas entre el montón de cajas se convertirá en una excelente posición de camuflaje desde donde disparar. Puesto que se va a desarrollar un buen tiroteo en esta zona, recoge a los heridos y esconde a los muertos. Ten en cuenta que los explosivos te van a hacer pedazos si eres localizado.

2. En el área azul en exteriores, sube por la escalera hasta el tejado. Desplázate hasta el final de la cornisa y túmbate. Es súper difícil, pues los enemigos provistos de pistolas con silenciador te pisan los talones. Puedes llegar a encontrarte indefenso contra simuladores que suben la escalera demasiado rápido.



3. Puedes transportar cajas móviles y tirar al mismo tiempo, así que úsalas para cubrirte en los tiroteos. Mejor que te quedes quieto, que te acerques a una mina y la uses contra el enemigo. De todas maneras, puede que los enemigos se dediquen a usarlas en tu contra, a su vez.

4. Refugiarte cerca del agujero circular para descender a lado de la salida de ventilación puede ser muy acertado; la munición se encuentra aquí y puedes escaparte fácilmente si actúas con cautela. Pero deberás ser rápido para despistar a los que tienes debajo, de manera que necesitas armas de gran calibre.

Lo más

Tipo: Que retumben los explosivos.
Armas: Automáticas.
Especial: Sin Rastreador, sin luces.
¿Por qué?: Porque dispone de muchas áreas maravillosas para jugar a los francotiradores, abundan las posibilidades para vencer al enemigo usando sus propias armas; especialmente si agarras primero el Laptop y después te cubres.



110 / Perfect Dark Guía

Nombre del mapa:

Tal y como aparece en el menú de "Arenas". Las guías se presentan en el mismo orden en que figuran en el juego.

Descripción:

Una breve descripción de la arena, en la que se destaca su aspecto en general y su decoración. No te ahorra la exploración si vas a entrar en combate.

¿Y las armas?

Aunque este titular desconcierte a más de uno; seguro que los más listos habréis intuido que revela dónde se oculta la munición.

Táctica:

Valiosísimos consejos para desenvolverse por este mapa. Están separados por partes. Si los empleas, tus adversarios están perdidos.

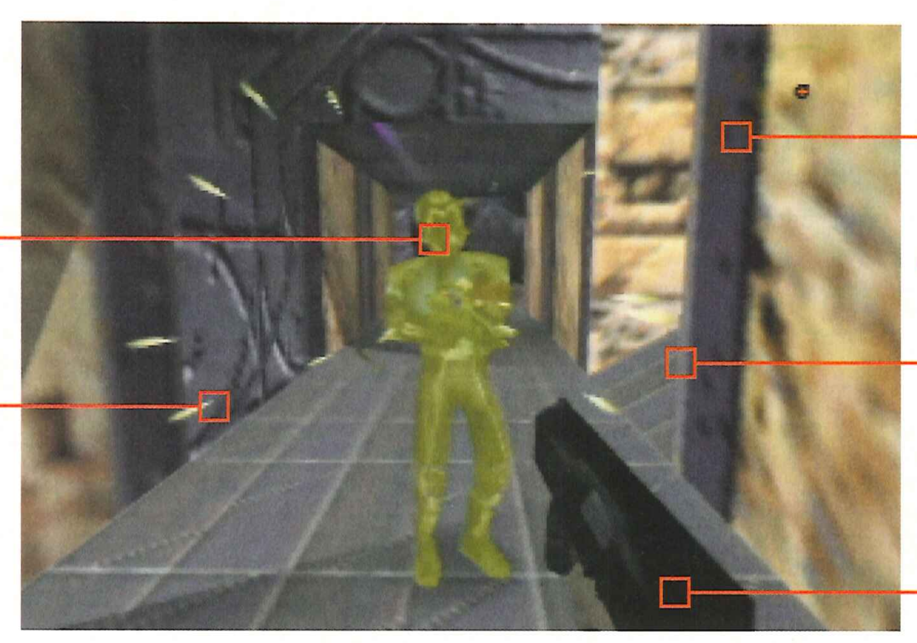
Lo más:

Las opciones a configurar si te apetece echar una partida a nuestro mejor juego de combate del mapa. Y de regalo, un par de consejillos. De nada.



Desafíos de combate

Treinta desafíos, cada uno más difícil que el anterior. Te echaremos una mano; pero recuerda; cuantos más jugadores humanos, más simulantes.



Si pierdes el tiempo apuntando al cráneo de un simulante, la palmas; así que aprende a apuntar con precisión sin R.

Muchas paredes no son paredes, sino escaleras secretas. Si te aferras a ellas, te subirán hasta un balcón oculto. Muy útil, ya verás.

A menudo, el radar es la clave del éxito. Recuerda que si un simulante está representado en él por una flecha, significa que se encuentra justo encima o debajo de ti.

Los simulantes menos inteligentes se cruzarán en tu línea de fuego si te mantienes al acecho en las esquinas y rincones. Los simulantes perfectos, no.

Recarga a mitad de un combate y los simulantes acabarán contigo. Acostúmbrate a pulsar B después de cada disparo.

Desafío 1



• **Combate, 1 simulante, Skedar**

El Dragón dentro del túnel nevado es un arma muy útil a emplear aquí. Tampoco menosprecies el potencial de una Falcon 2 con silenciador o del CMP150. Tu oponente, el simulante SimMFácil se mueve con una lentitud pasmosa y a veces no se atreve a abrir fuego, incluso cuando está muy cerca. Detéctale con el radar y dale lo que se merece. Todavía más fácil: utiliza el Autodestructor de proximidad del Dragon para dejarle un par de regalitos explosivos.

Para ganar: Cuatro muertes, o el número máximo después de cinco minutos.

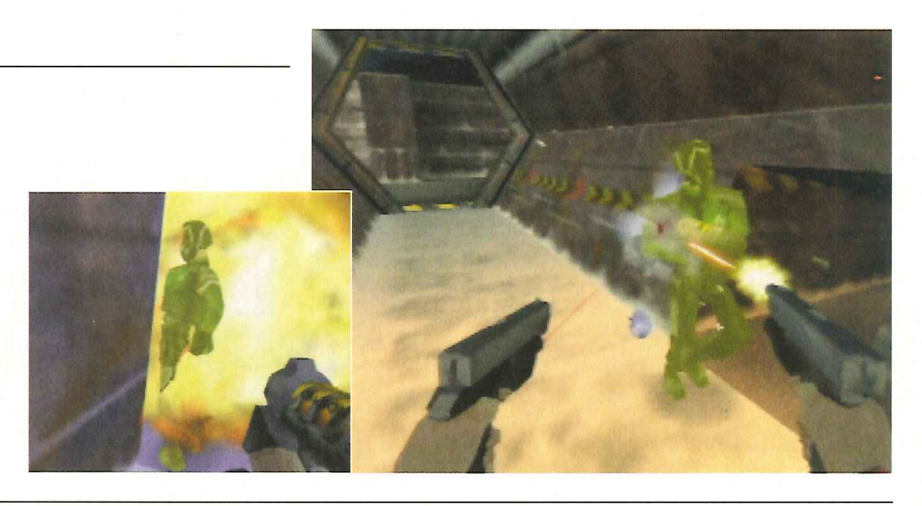


Desafío 2

• **Combate, 1 simulante, Área 52**

El lanzacohetes se encuentra oculto en el túnel que tiene forma de L, en los pasillos hexagonales. Para poder entrar ahí tendrás que agacharte. También te será útil el Ciclón escondido en la sala de las ventanas y la puerta metálica. El autodestructor de proximidad del Dragon te irá de perlas en esos pasillos tan estrechos. De nuevo, el simulante al que te enfrentas no es realmente peligroso. Eso sí, ten cuidado al abrir las puertas, no vaya a ser que te esté esperando con un Lanzacohetes al otro lado.

Para ganar: seis muertes, o el número máximo después de cinco minutos.



Desafío 3



• **Combate, 2 simulantes, Tuberías**

Las minas de tiempo no te serán de gran ayuda, ya que es difícil prever el movimiento de tus oponentes de la CPU. En su lugar, elige el Dragón o la AR34 y despide a tus oponentes entre una ráfaga de balas. Aprovecha las alturas dentro de esta arena con aspecto de laberinto, te mantienes en un nivel elevado y disparas contra los desafortunados que merodean por debajo. El equipo de simulantes tiende a permanecer unido, así que no te relajes cuando hayas terminado con uno de ellos, porque el otro estará ahí también.

Para ganar: ocho muertes, o el número máximo después de cinco minutos



Desafío 4

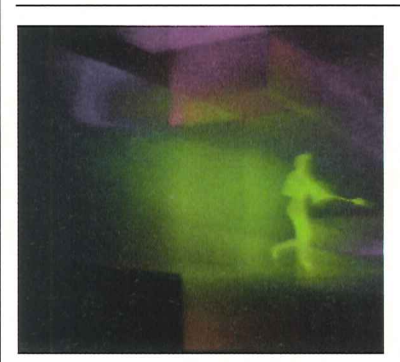
• **Rey de la Colina, 1 simulante, Complejo**

El simulante se hará con el escudo enseguida. Si tú no estás protegido como él, los tiroteos van a ser tu pesadilla, así que busca tu artilugio verde al final del pasillo que sale de la pequeña zona nevada. La K7 es el arma más interesante aquí. Normalmente se encuentra en la parte central de la sala de los cuatro pilares puntiagudos. Con esto debería ser suficiente para que defendieras tu colina. Los simulantes no presentan problemas serios.

Para ganar: cuatro muertes o el número máximo después de cinco minutos.



Desafío 5



• **Combate, 1 simulante, Complejo**

Por raro que parezca, tu simulante enemigo no parece tener muchas ganas de utilizar el Rifle FR hasta que te tiene muy cerca. Por eso, éste es uno de los desafíos más fáciles. Halla la sala flanqueada por dos rampas y sube por la que se aleja de la entrada hacia la pared del fondo. Sigue avanzando y déjate caer en el hoyo oscuro de la sala siguiente; aquí es donde esconden el Rifle FR. Ahora sólo tienes que emplear el Detector de Trampas para conseguir diez muertes fáciles.

Para ganar: diez muertes o el número máximo al cabo de diez minutos.

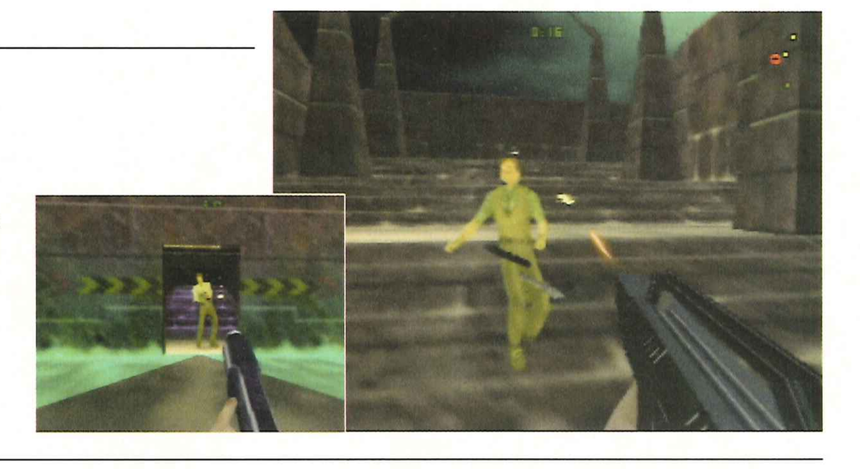


Desafío 6

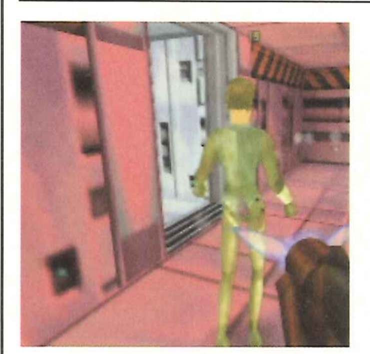
• **Mantén el maletín, 4 simulantes, Área 52**

Complicado. Aquí, el escudo es de uso obligado –lo encontrarás en el mismo sitio donde lo encontraste en el desafío 4– y el arma a emplear es la K7; la encontrarás en el interior de los túneles. Los cuatro simulantes se toman muy en serio el tema de la cooperación, así que cuando tengas el maletín en tus manos tienes que encontrar un área que disponga de una sola entrada (la sala con la ventana es ideal) y protegerte con la K7 mientras los malos empiezan a entrar. Dispárales a los pies y no podrán ni apuntarte.

Para ganar: seis puntos, o el número máximo en diez minutos.



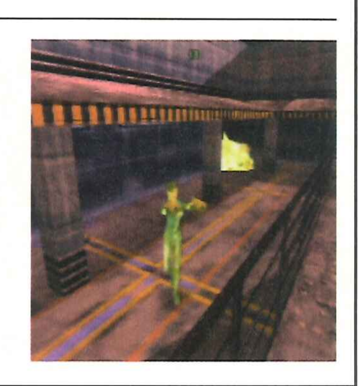
Desafío 7



• **Rey de la Colina, 1 simulante, Almacén**

En este caso el escudo es vital para proteger la colina. Tienes que dar con la sala que está llena de cajones y seguir por el pasillo que queda a la izquierda del túnel azul para encontrarlo. La Granada se encuentra escondida en el túnel bajo que hay cerca de las cajas, pero el SimJo es rápido como el viento; con lo que no resulta tan útil como esperabas. Lo que puedes hacer es tomar un par de Ciclones y esperar a que Jo llegue a la colina para luego asaltarla y darle su merecido. Aunque el encuentro te deje un poco mal, ella saldrá del área para apuntar, con lo que su temporizador volverá a ponerse en marcha.

Para ganar: cinco muertes, o el número máximo en diez minutos.







Desafío 8

• **Mantén el maletín, 1 simulante, Skedar**

Esa maravilla llamada SuperDragón te espera en uno de los balcones de este desafío. Gracias a su función Lanzagranadas nadie podrá detenerte. Los simulantes no están dormidos, así que levanta bien el escudo (lo encontrarás en el mismo sitio que en el desafío 4) y guarda las distancias, ya que los tiroteos muy de cerca te garantizan resultados de lo más funestos. Cuando tengas el maletín en tu poder, corre en círculos.

Para ganar: tres maletines, o el número máximo en diez minutos.

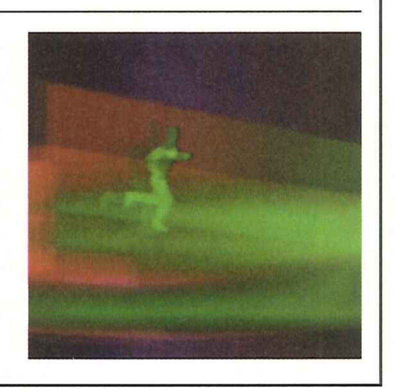
Desafío 9

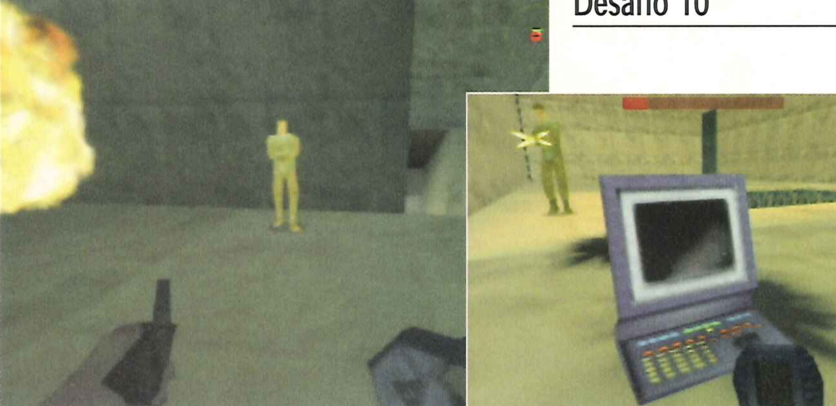


• **Mata de un Tiro, 1 simulante, Barranco**

De nuevo, el Rifle FR hace que este desafío sea pan comido. Avanza por la rampa ancha y gris que hay al final del nivel para dar con esta maravilla de arma y luego activa el Detector de Trampas para encontrar a Simulante de Trent. No es lento, precisamente, así que dale un empujoncito a la mirilla con el stick analógico para no perderle. El arma PC (oculta al final del túnel, cerca de la "gran caída") puede convertirse en un arma centinela que hay por ahí. Te será útil para reforzarte si Trent consigue acercarse demasiado.

Para ganar: diez muertes o el número máximo en diez minutos.





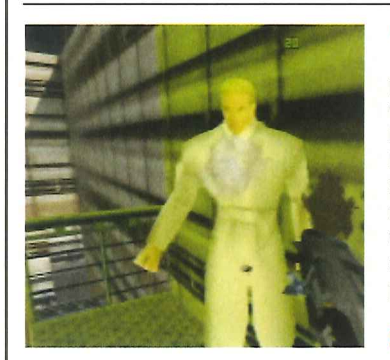
Desafío 10

• **Central de Hacker, 1 simulante, Templo**

Si el simulante del Guardia llega el primero al Conector de datos, suelta una Mina remota desde la terminal y hazla detonar mientras él empieza a descargar. No empieces con tus pirateos informáticos hasta que el simulante haya hecho su primer acercamiento (tendrás todo el tiempo del mundo cuando retroceda y huya). Un empate cuenta como Desafío completado, así puedes salirte con la tuya simplemente defendiendo el ordenador hasta que los diez minutos hayan transcurrido.

Para ganar: Dos pirateos o el número máximo en diez minutos.

Desafío 11



• **Rey de la Colina, 1 simulante, Complejo**

Encontrarás el escudo en la sala con dos rampas –recógelo porque lo vas a necesitar– y la K7 permanece oculta en el balcón de lo alto de las escaleras, dentro de la misma área. Tendrás que disparar como loco para defender tu colina, agáchate tras las paredes para atraer a SimBlonde hacia ti y luego dispara. La gran área abierta se defiende mejor desde arriba. Las persianas de la esquina de la primera planta te ayudarán a subir, son trepables. Para echar a Blonde de un área ocupada, utiliza el Tranquilizante para frustrar sus intentos de puntería y luego dale caña con la K7.



Para ganar: diez muertes, o el número máximo en diez minutos.



Desafío 12

• **Combate a cámara lenta, 1 simulante, Skedar**

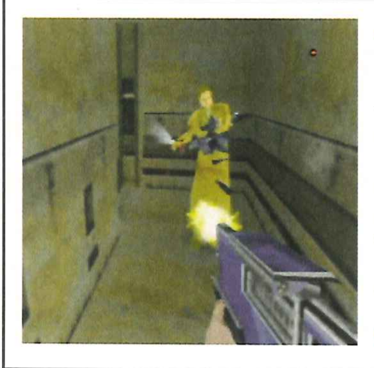
Tan sólo una palabra: SuperDragón. Con el lanzagranadas de esta arma no hay excusa posible para no ganar. La encontrarás en la sala de los cuatro pilares puntiagudos; cuando esté en tu poder, dirígete al primer piso de esta misma sala, SimJo saldrá a caminar por debajo de ti. Lanza granadas apurando tu precisión al máximo. Evita el Rifle Francotirador (no vas a tener tiempo de hacer zoom) y hazte con el escudo que hay cerca del obelisco solo.

Para ganar: tres muertes o el número máximo en diez minutos.





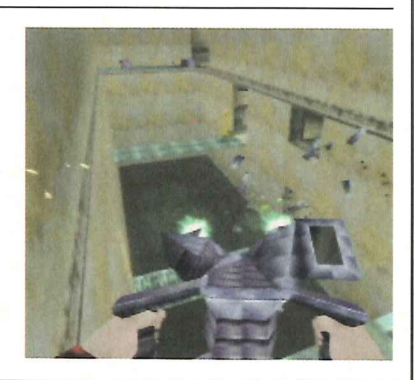
Desafío 13



• **Muerte de un disparo, 1 simulante, Edificio G5**

Con muerte de un solo disparo y sin escudos, esto no pinta muy fácil, que digamos. Vigila la posición de la entrada a una de las pasarelas elevadas que separa las dos áreas principales y si sabes rezar, reza para ver al Simulante de la CIA en los puentes de abajo antes de que él te descubra a ti. Utiliza el Reaper siempre que puedas –está en una de las dos pasarelas más elevadas– ya que su sencillo modo de apuntar hace que fallar sea prácticamente imposible. Emplea tu astucia y deja también el Arma Centinela PC a tu alcance.

Para ganar: diez muertes, o el número máximo en diez minutos.

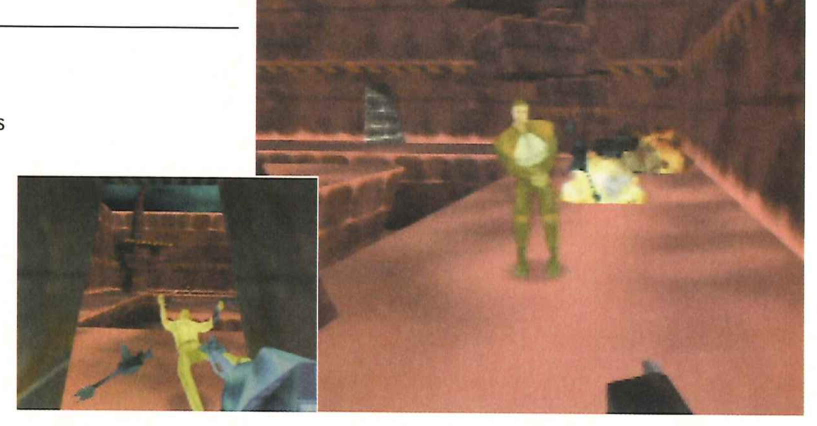


Desafío 14

• **Captura el maletín, 2 simulantes, Área 52**

Mantente al acecho cerca de la base amarilla –los dos simulantes la dejarán desprotegida– y espera a que el enemigo venga a apoderarse de tu maletín. Utiliza entonces el Rifle FR para quitarles de en medio inmediatamente. Acto seguido, ve a por el maletín enemigo. Si tienes un escudo, aprovéchalo para llegar a tu territorio y conseguir un punto fácil. No caigas en la tentación de disparar a los enemigos que pasan por ahí; quedarías al descubierto y morirías a los pocos segundos. De nuevo, un empate cuenta como una victoria.

Para ganar: diez puntos, o el número máximo en diez minutos.



Desafío 15



• **Mantén el maletín, 2 simulantes, Rejilla**

Bueno, esto es más divertido. Mantente alejado de las dos áreas más extensas cuando te hayas apoderado del maletín; hay demasiados lugares donde te pueden disparar. Lo que tienes que hacer es utilizar los ascensores para moverte de una planta a otra. Puedes quedarte dando vueltas por ahí o buscar un Devastador en la sala de las ventanas de arriba y emplearlo con cualquiera que se atreva a entrar. Definitivamente, vas a necesitar la gran D para recuperar el maletín de las garras de esos malditos simulantes.

Para ganar: diez puntos o el número máximo en diez minutos.







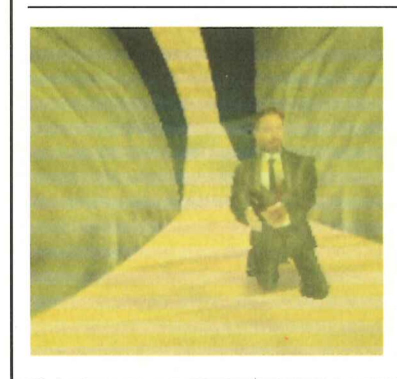
Desafío 16

• **Sin Radar, 1 simulante, Felicidad**

Aquí el escudo te será útil (está al final de las escaleras que van a los servicios) y el SuperDragón es esencial para el combate cuerpo a cuerpo y para el lanzamiento de granadas a distancia. Las minas de proximidad se encuentran en los servicios, pero el simulante se mantiene alejado de esta zona, así que déjalas en medio de los pasillos anchos para asegurarte que cae de lleno en ellas. Lo que puedes hacer también es avanzar por los pasillos lineales y ser muy cauteloso en las esquinas. El Lanzagranadas o el SuperDragón van a ser tu mejor compañía.

Para ganar: diez muertes o el número máximo en diez minutos.

Desafío 17



• **Rey de la Colina, 1 simulante, Templo**

Controla el radar; si el simulante parece haberse detenido, puede ser que esté por los aires con un cohete dirigido. La única manera de frenar este hábito tan feo es hacerse con un Slayer de los tuyos y utilizarlo enseguida que ocupes la colina. Además, es la única manera de sacar al Simulante de Dan del área amarilla. Ten una AR34 a mano por si te topas con el simulante de camino hacia el templo y reza para que esté demasiado ocupado con los mísiles y no le dé por ponerse a buscar la colina.

Para ganar: diez puntos o el número máximo en diez minutos.





Desafío 18

• **Rey de la Colina, 2 simulantes, Villa**

Esto es muy desagradable, pero –oh, sorpresa– el Tranquilizante será tu salvación. En el combate cuerpo a cuerpo con los SimMaian lo tienes difícil, así que utiliza todos los sedantes que tengas para marearles y que te resulte más fácil matarles. Para defender la colina es ideal y, además, también puedes utilizar el dispositivo de ocultación (situado arriba de los dos pequeños estanques, en lo alto de la escalera) para acercarte por sorpresa a un enemigo que defiende la colina y darle una dosis de Tranquilizante. Las Armas Centinelas PC también son útiles para la defensa.

Para ganar: diez puntos, o el número máximo en diez minutos.

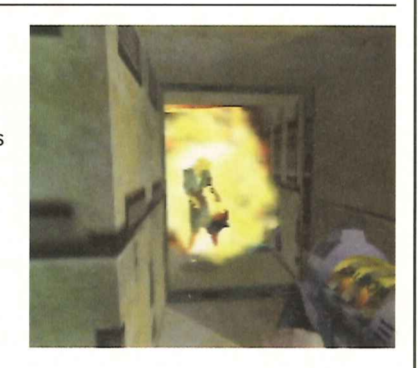
Desafío 19



• **Movimiento Rápido, dos simulantes, Edificio G5**

El Lanzacohetes te irá de perlas (por sorprendente que parezca, los simulantes tienen la tendencia a volarse ellos mismos por los aires con él). De nuevo, el rifle FR garantiza muertes fáciles, y más si logras hacerte con un Reforzador o dos. Asegúrate, antes de utilizarlo, que te encuentras en una área con una sola entrada, aunque puedes esperarte alguna sorpresa desagradable por parte de Cassandra o Trent. Evita el combate cuerpo a cuerpo; los escudos de los simulantes les hacen demasiado duros de pelar.

Para ganar: diez muertes o el número máximo en diez minutos.

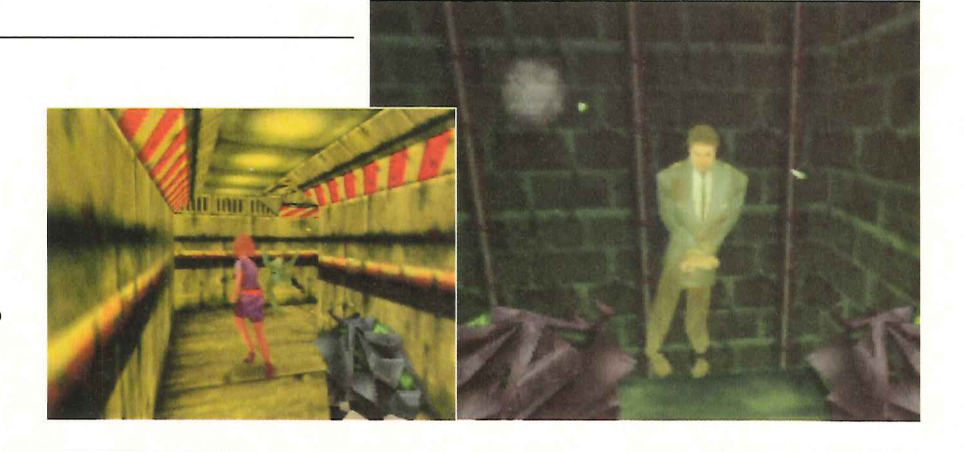


Desafío 20

• **Mata de un Tiro, 1 simulante, Alcantarillas**

La manera más efectiva de proteger a tu amigo es estudiando atentamente el escáner y elegir la ruta más rápida hasta llegar al simulante, eliminándole con la Falcon 2 Dual o con la Mauler. *Debes* recoger el escudo del pequeño almacén de arriba antes de que se te ocurra acercarte al Simpiloto, ya que es súper eficiente y tendrás que ser muy rápido, incluso con el escudo, para salir bien parado de ésta. Sorpréndele desde las esquinas si puedes.

Para ganar: diez muertes de equipo, o el número máximo en diez minutos.



Desafío 21



• **Hacker Central, 1 simulante, Rejilla**

Con el SimJo utilizando la Segadora y el Dispositivo Ocultación a la perfección, no te será fácil ganar este desafío. Pero como un empate cuenta como una victoria, como siempre, dedícate a defender el ordenador. Escóndete por ahí mientras Jo se acerca a la Terminal. Espera hasta que se quite el Dispositivo Ocultación y luego, dale caña con la Segadora. Repítelo durante diez minutos y habrás encontrado la forma más caradura de ganar.

Para ganar: Diez puntos o el número máximo en diez minutos.

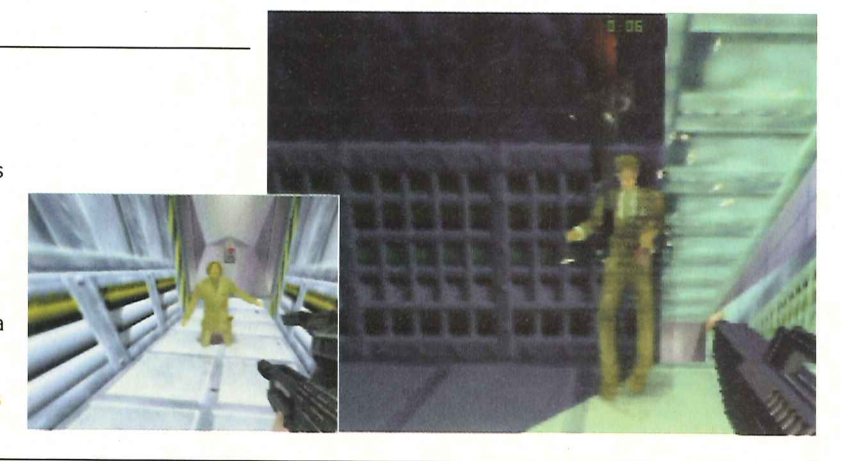


Desafío 22

• **Mantén el maletín, Mata de un Tiro, 2 simulantes, Base**

Un desafío que pone los pelos de punta. El SimPres y el SimGuarda van todo el rato juntos; tendrás que esconderte tras una esquina y dispararles con la K7 como si tu vida dependiera de ello (que de hecho, de eso depende) para arrebatarles el maletín. Cuando lo tengas en tu poder, corre todo lo lejos que puedas hasta que encuentres un túnel que forzará a los simulantes a entrar desde una dirección concreta. Desde allí les saludas con tu K7. No te olvides el escudo que hay en la rampa que va entre las salas llenas de cajas.

Para ganar: diez puntos, o el número máximo en diez minutos



Desafío 23



• **Combate a cámara lenta, 2 simulantes, Complejo**

Localiza el Arma PC en el balcón situado encima de la sala de la rampa y lánzala enseguida hacia la pequeña verja. Ésta es la posición ideal para disparar a los que entren en la bulliciosa área de abajo. Hazte con la RC-P120 que encontrarás al lado de la rampa, activa el dispositivo de ocultación y vete de caza. Necesitarás el escudo para cuando te quites el disfraz que te oculta y empieces a disparar, pero si sorprendes a un simulante por la espalda te reirás un rato.

Para ganar: dos muertes o el número máximo en diez minutos.



Desafío 24



• **Captura la Maleta, 4 simulantes, Fortaleza**

¿Recuerdas qué bien te fue el Tranquilizante en el desafío 18? Es hora de repetir la misma técnica, pero esta vez, combinándola con el empleo de la DY357-LX (que garantiza una muerte rápida), verás como te hace invencible. Ten a mano un Devastador o un SuperDragón mientras cruces las plataformas centrales, porque seguro que te van a atacar desde lejos. Espera cerca de la base a que un simulante venga a por el maletín y aprovecha la momentánea falta de jugadores del equipo amarillo para acercarte a su territorio.

Para ganar: nueve puntos

Desafío 25



• **Combate, 2 simulantes, Barranco**

Aquí el problema es el reloj. Con unos equipos tan amañados es difícil garantizarte la victoria en tres minutos. Hazte con un Rifle FR que encontrarás en el pasillo y empléate a fondo, pero ten a mano la K7 porque se te acercarán guardas disfrazados cuando menos te lo esperes. Es mejor quedarse vigilando una sala que ir a merodear por ahí; pero estate preparado para largarte por si a uno de esos simulantes descerebrados se le ocurre utilizar una Bomba N.

Para ganar: diez muertes o el número máximo en tres minutos.



Desafío 26





• **Rey de la Colina, 2 simulantes, Ruinas**

Sin escudos, tienes las de perder, para variar. Éste es un nivel muy extenso, con lo que es probable que falles al no encontrar las colinas a tiempo. Ignora todas las que te queden demasiado lejos como para correr hacia ellas y emplea el Arma Centinela PC para echar a los amarillos cuando des con ellos. La munición restante en el Arma Centinela te protegerá de varios ataques y los Ciclones aseguran que nadie te acose.

Para ganar: diez puntos o el número máximo en diez minutos.

Desafío 27

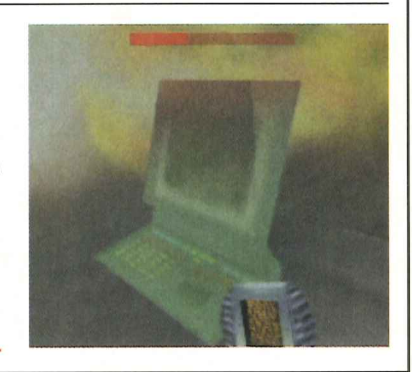


• **Central de Hacker, 1 simulante, Alcantarillas**

Igual que en el desafío 21, mejor que te quedes a defender la Terminal hasta que hayan transcurrido los diez minutos. El SimCIA aprovecha al máximo los Lanzacohetes; tendrás mucha suerte si consigues anotar un punto. Una vez más, sitúate cerca de la Terminal y quédate por ahí, fuera de su campo de visión. Espera a que se acerque tu enemigo y vuélale la tapa de los sesos con el Lanzacohetes. No dejes de frustrar sus intentos de piratería informática hasta que el desafío llegue a su fin. Recuerda que un empate a cero significa una victoria para ti.



Para ganar: diez puntos, o el número máximo en diez minutos.



Desafío 28

• **Captura la Maleta, 2 simulantes, Villa**

Complicado. Los SimsOscuros a los que te enfrentas casi nunca cometen errores, así que para empezar, concéntrate en defender tu propio maletín. Mientras ellos corretean por el área, utiliza la AR34 y luego corre como el viento hacia el maletín amarillo. Emplea el radar para evitar todo contacto con los simulantes mientras vuelves a la carrera hacia tu territorio, ya que si tienes que enfrentarte a ellos, tus posibilidades son prácticamente nulas. Este desafío tiene un límite de tiempo, por lo que es recomendable ir a por el empate.

Para ganar: nueve puntos



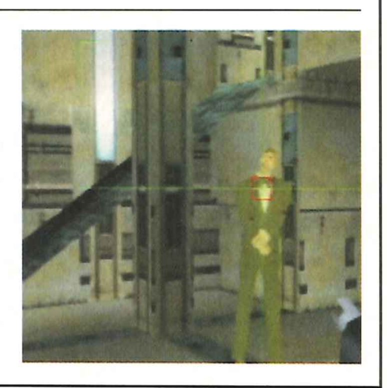
Desafío 29



• **Combate, 2 simulantes, Edificio G5**

Los SimsOscuros han vuelto y esta vez van directos a por ti. Tener cerca el Autodestructivo de Proximidad del Dragón es muy útil. Lo conseguirás si te acercas a la puerta que conduce al balcón más alto. Colócalo cerca de ti, siéntate y reza. Es interesante que también tengas a mano un par de Ciclones; por si los simulantes sobreviven a la explosión. Evita exponerte demasiado a los ataques de los balcones inferiores. Ni se te ocurra ir rápido a por el empate; estos tipos son infalibles.

Para ganar: diez muertes, o el número máximo al cabo de diez minutos.

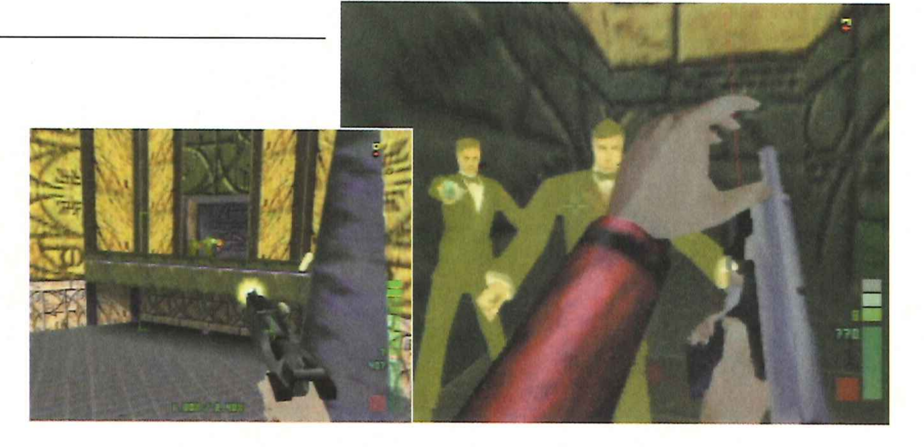


Desafío 30

• **Rey de la Colina, 2 simulantes, Skedar**

En este desafío tienes un amigo, pero con dos SimsOscuros que quieren tu cabeza, de poco sirven los amigos. El arma ideal es una Mauler en el modo disparo cargado, así que busca un sitio con una sola entrada; agáchate en uno de los balcones o escóndete en los túneles subterráneos. Fíjate bien en el radar y empieza a disparar en cuanto veas a un simulante. Atráeles hacia ti (si encuentran a tu amigo, el pobre no va a poder contarlo).

Para ganar: diez puntos o el número máximo al cabo de diez minutos.



Skedar

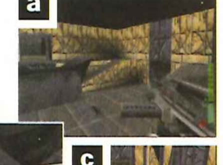
La combinación de salas abiertas y pasillos sinuosos ofrece multitud de sitios donde organizar emboscadas y esperar a tus víctimas.

¿Y las armas?

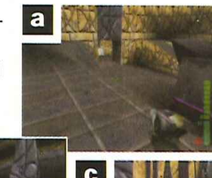
Arma 1. a) En el centro de la sala del balcón, b) cerca de la rampa entre la sala de la estatua y la sala de la nieve, c) entre la sala de la estatua y el obelisco de la curva.



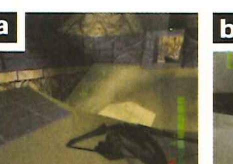
Arma 2. a) En la pasarela superior de la sala de los bloques grandes, b) en la esquina de la sala de la estatua c) y en el balcón sin salida.



Arma 3. a) En la pasarela superior de la sala de los bloques, b) en el centro de la sala oval, c) tras el obelisco de la curva.



Arma 4. a) En la pared del fondo de la sala de arena, b) al final de la rampa de nieve de la sala oval.





Arma 5. a) En el pasillo que une la sala oval con la de los bloques, b) en la alcoba entre la sala de nieve y la de la estatua.





Arma 6. a) En la sala de la nieve, b) en el nexo superior entre la sala del balcón y la oval.



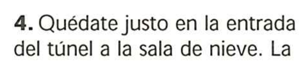


La Táctica

1. Quédate cerca del obelisco de la curva; además de ofrecer un sitio donde ponerse a cubierto, te estás sentando en un cruce de caminos, desde donde podrás apuntar a la perfección a los enemigos antes de qùe estén demasiado cerca. Los lanzacohetes pueden ser un problema, pero las automáticas duras pueden acabar con ellos.



2. Muévete por la hilera oval, entrando y saliendo de los nexos estrechos. Cualquiera que te siga cuando entres o que caiga emboscado una vez dentro, no tendrá ocasión de disparar. No emplees armas explosivas porque tu ranking de suicidios sería vergonzosamente alto.



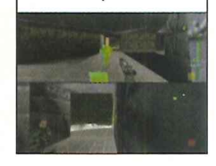
3. Utilizando el Rifle FR XR-20, pégate a la pared del fondo en la sala de arena. Como sólo hay una entrada, puedes concentrarte en hacer zooms por el nivel, eliminando enemigos cuando te apetezca. El único inconveniente es que si te descubren eres carne de cañón para los otros francotiradores.

4. Quédate justo en la entrada del túnel a la sala de nieve. La nieve dificulta que los enemigos que se acercan a ti corran o te apunten, así que juegas con ventaja. Lo mejor será que utilices una arma potente, ya que dispararás poco.



Lo más

Tipo: Hacker Central
Arma: Pistolas
Especial: 20/puntos
¿Por qué?: Skedar es lo suficientemente grande para eliminar a los enemigos, pero también es muy accesible; con lo que se puede llegar al ordenador desde la mayoría de sitios. Las pistolas lo hacen posible.



Parking

Tres plantas espaciosas y escaleras de caracol con pocos sitios donde ponerse a cubierto: Una carnicería.

¿Y las armas?

Arma 1. a) En el hueco de la escalera azul, entre la segunda planta y el tejado, b) y en la entrada iluminada de rojo en el tejado.


a


b

Arma 2. a) Al final del hueco de la escalera que no está iluminado b) y en la entrada iluminada de azul en la segunda planta.


a


b

Arma 3. a) Cerca de la entrada iluminada de rojo en la primera planta, b) en la entrada iluminada de azul del tejado.


a

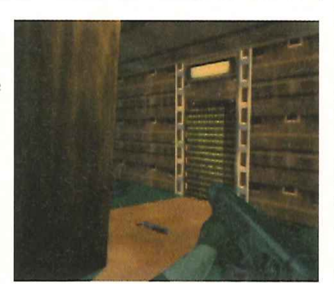

b

Arma 4. a) En medio de la primera planta entre dos rampas, b) al final del hueco de la escalera amarilla.


a


b

Arma 5. En la entrada iluminada de rojo de la segunda planta.



Arma 6. En el hueco de la escalera roja, entre la segunda planta y el tejado.



La Táctica

1. La parte alta de las escaleras son sitios ideales para aguardar o para emboscar al enemigo. Sin embargo, al estar codificadas por colores es fácil que los jugadores sepan dónde estás. Por lo tanto, lo mejor será que utilices escaleras que no estén iluminadas; o que si lo están, sea en color azul.



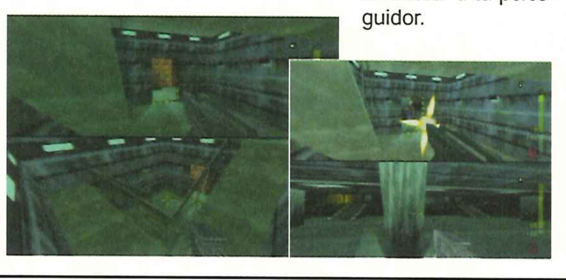
2. Las puertas del parking se abren peligrosamente despacio, así que agáchate y dispara a la espinilla de los enemigos que veas. Algunas armas pueden colocarte en una posición de ventaje frente a tus adversarios (las Magnums disparan a través de las puertas, igual que el Rifle FR. También puedes colocar una Mina Plana y retirarte).



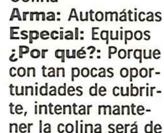


3. El fondo de los huecos de escalera es perfecto para colocar trampas bomba, ya que quedan ocultas por la oscuridad y además es un sitio por donde pasa mucha gente. Su diseño, tan compacto, hace que cualquier retroceso sea imposible. Además de Minas, intenta utilizar también los modos secundarios de Armas PC y de Dragons.

4. Los combates en el hueco de la escalera suelen acabar con los jugadores persiguiéndose hasta el fondo para ser pasto de las granadas mientras esperan en la puerta. En lugar de esperar, lo mejor es abrir la puerta y retroceder rápidamente hacia la esquina, bajo las escaleras, y así poder emboscar a tu perseguidor.



Lo más



Tipo: Rey de la Colina
Arma: Automáticas
Especial: Equipos
¿Por qué?: Porque con tan pocas oportunidades de cubrirte, intentar mantener la colina será de locos; sin embargo los equipos pueden poner trampas bomba con las automáticas y demostrar su experiencia cubriendo la retaguardia.



Rejilla

Grandes espacios abiertos bordeados por avenidas de pilares. El sitio idóneo para frenéticos combates a la carrera.

¿Y las armas?

Arma 1. a) En el hueco de escalera azul oscuro, b) a lo largo de la pared de la derecha (si le das la espalda al ascensor de abajo).





Arma 2. a) En lo alto de las escaleras que hay encima del hueco de la escalera azul, b) a la izquierda, (de espaldas al ascensor de abajo).

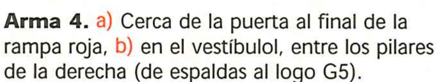




Arma 3. a) En la cabina de cristal en lo alto de las escaleras, b) en el vestíbulo, entre los pilares de la izquierda (de espaldas al logo G5).



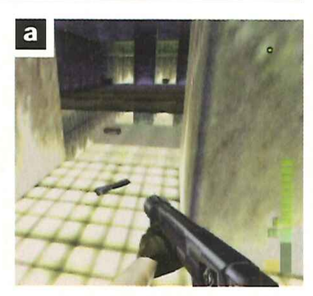
Arma 4. a) Cerca de la puerta al final de la rampa roja, b) en el vestíbulol, entre los pilares de la derecha (de espaldas al logo G5).



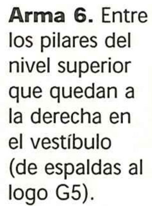




Arma 5. Entre los pilares del nivel superior que quedan a la izquierda en el vestíbulo con el suelo de cristal (de espaldas al logo G5).



Arma 6. Entre los pilares del nivel superior que quedan a la derecha en el vestíbulo (de espaldas al logo G5).



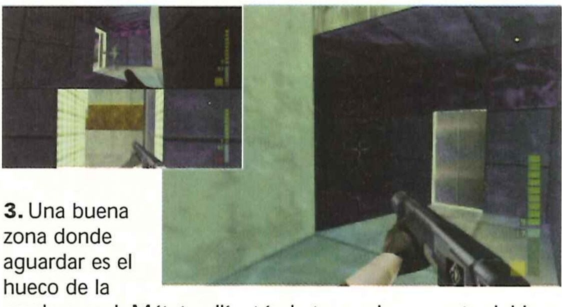


La Táctica

1. Como no hay muchos sitios desde donde disparar a lo francotirador, puedes quedarte con la Magnum en los pasillos estrechos que unen las salas, donde las puertas metálicas. Antes de que la puerta se abra del todo, dispara insistentemente contra el metal. Lo mismo sirve para el ascensor.

2. Puedes disparar contra el suelo de cristal desde abajo y si hay algún enemigo caminando por ahí en ese momento, mejor. Lo mejor es, probablemente, mantenerse en los niveles superiores, pero funciona de todos modos. ¡Ah, y se regenera solo!





3. Una buena zona donde aguardar es el hueco de la escalera azul. Métete allí y túmbate con la escopeta doble a la altura del pecho, apuntando entre la puerta y la pared que queda por encima de tu hombro. Tu única preocupación serán los lanzagranadas.

4. Quédate en la mitad de la rampa roja y azul, justo un poco después de la cabina de cristal, con un lanzagranadas en tu mano. Controla el radar y cuando los enemigos se acerquen; por arriba o por abajo, suéltales una granada. Incluso los SimsPerfect no pueden escapar de ésta.



Lo más

Tipo: Mantén el maletín
Arma: Minas de Proximidad
Especial: Ninguno
¿Por qué?: Nadie se arriesgará a aventurarse por las grandes áreas abiertas; en lugar de eso se dedicarán a esconderse tras los pilares y por los pasillos estrechos, sitios ideales para colocar minas de proximidad.



Almacén

Una mezcla fantástica de espacios estrechos y áreas inmensas cubiertas que harán las delicias de todo francotirador.

¿Dónde está la munición?

Arma 1: a) Junto a las columnas, en el área azul situada al exterior, b) y en la sala azul con las cajas móviles.





Arma 2: a + b) En dos puntos del pasadizo superior situado cerca de la sala donde se encuentran apiladas las cajas de embalaje.



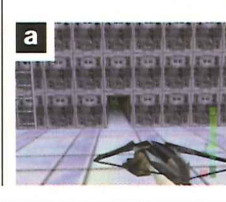


Arma 3: a) En el túnel que conecta el área azul con la hilera de cajas de embalaje, b) y encima del montón de cajas.





Arma 4: a) En el espacio por el que te deberás deslizar, al pie de las cajas de embalaje, b) y en la sala azul/verde con cajas de embalaje.





Arma 5: a) En la salida de ventilación cerca del agujero por donde dejarse caer, b) y también en el sitio donde te caes..





La Táctica

1. Ahora que no estás en posesión del Rastreador, el espacio por el que deberás ir a gatas entre el montón de cajas se convertirá en una excelente posición de camuflaje desde donde disparar. Puesto que se va a desarrollar un buen tiroteo en esta zona, recoge a los heridos y esconde a los muertos. Ten en cuenta que los explosivos te van a hacer pedazos si eres localizado.

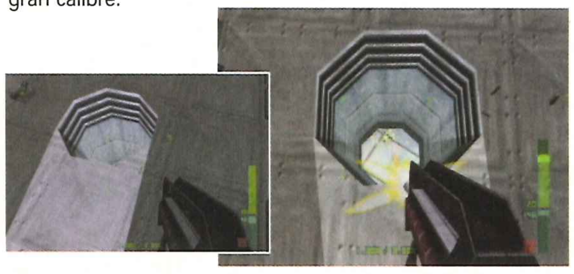
2. En el área azul en exteriores, sube por la escalera hasta el tejado. Desplázate hasta el final de la cornisa y túmbate. Es súper difícil, pues los enemigos provistos de pistolas con silenciador te pisan los talones. Puedes llegar a encontrarte indefenso contra simuladores que suben la escalera demasiado rápido.





3. Puedes transportar cájas móviles y tirar al mismo tiempo, así que úsalas para cubrirte en los tiroteos. Mejor que te quedes quieto, que te acerques a una mina y la uses contra el enemigo. De todas maneras, puede que los enemigos se dediquen a usarlas en tu contra, a su vez.

4. Refugiarte cerca del agujero circular para descender a lado de la salida de ventilación puede ser muy acertado; la munición se encuentra aquí y puedes escaparte fácilmente si actúas con cautela. Pero deberás ser rápido para despistar a los que tienes debajo, de manera que necesitas armas de gran calibre.



Lo más

Tipo: Que retumben los explosivos.
Armas: Automáticas
Especial: Sin Rastreador, sin luces.
¿Por qué?: Porque dispone de muchas áreas maravillosas para jugar a los francotiradores, abundan las posibilidades para vencer al enemigo usando sus propias armas; especialmente si agarras primero el Laptop y después te cubres.



Tuberías

Tres pisos con salas reducidísimas y pasajes peligrosos que inducen a la criminalidad desesperada.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En la salida con las columnas blancas delante de las cañerías, b) y encima de la escalera amarilla iluminada.





Arma 2. a) Por la pared verde del segundo piso, b) y a la izquierda en la parte superior de la escalera amarilla iluminada.





Arma 3. a) En el pasaje de hormigón que cruza las cañerías, b) y en el corto túnel entre los pasajes rojos por encima de las cañerías.

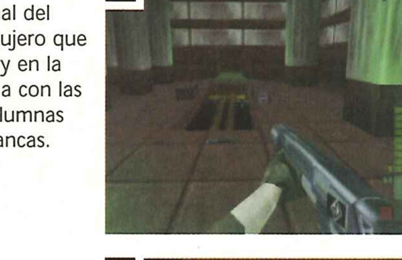


Arma 4. a) A la izquierda al final de la escalera verde iluminada, b) y encima del montacargas.





Arma 5. Al final del agujero que hay en la sala con las columnas blancas.



Arma 6. Al final de la rampa roja que conecta el primer piso con el segundo.



La Táctica

1. En el segundo piso, encima de la escalera iluminada de color amarillo, hay una caja móvil. Úsala para bloquear la salida de la sala que se encuentra justo al lado y dispara a través de la ventana contra los enemigos que ansiarán salir por piernas.

2. Un área perfecta para refugiarse se encuentra al final de las cañerías. Los enemigos que descienden por las cañerías se convierten al instante en carne de horca y cualquiera que se aproxime hasta tu posición a través del corredor, es detectado con facilidad y posteriormente, disparado.







3. Puedes tirar contra las alambradas que protegen los pasajes, pero ten en cuenta que son difíciles de dominar rápidamente, así que cualquier maniobra que realices para acertar contra ellos será justamente recompensada. Ten en cuenta que los enemigos que se te acercan por atrás pueden echarte contra ellas, esto cambia la situación.

4. Si tienes problemas de abastecimiento de armas y estás lo bastante cerca, avanza hasta la sala que parece una cantina cerca de la caja móvil; en ella la exactitud y los reflejos significarán un incremento en tu estilo de disparar en los espacios más reducidos. Las armas explosivas son menos útiles y puedes hacerte con las automáticas cuando recargues.





Lo más

Tipo: Combate
Armas: Pistolas
Especial: Ninguna
¿Por qué?: Excelente para luchar por luchar, sin más. La lluvia de balas nos obliga a esquivar bien y a esforzarnos por salir de más de un aprieto en pasillos diseñados por sádicos.

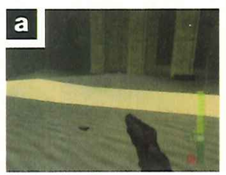


Templo

Poco protegido, con corredores de un blanco purísimo que invitan a la meditación.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En medio de la inmensa Sala de Arena, b) y repartidas desde la sala con el gran agujero, bajando por la rampa izquierda.





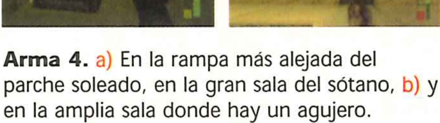
Arma 2. a) En la gran sala del sótano, b) y desde esta sala, sigue la rampa; se encuentra en la otra sala que hay arriba.





Arma 3. Justo al final del pasadizo dorado, b) y cuando llegues al final de la Sala de Arena, sigue hasta la rampa y toma la primera a la derecha.





Arma 4. a) En la rampa más alejada del parche soleado, en la gran sala del sótano, b) y en la amplia sala donde hay un agujero.

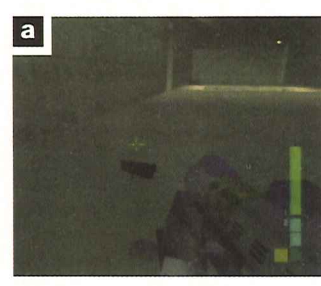




Arma 5. Sal de la Sala de Arena subiendo por la rampa soleada y toma la primera a la derecha.



Arma 6. En la sala grande con el gran agujero.



La Táctica



1. Usando un personaje vestido con ropas de camuflaje, dispara desde las columnas hacia la Sala de Arena. Será difícil que te detecten, lo que te debería dar el tiempo suficiente para desencadenar una carnicería de altos vuelos. No uses los lanzacohetes puesto que son fácilmente detectados, o sea, esquivados.

2. Usa Minas Planas para las puertas, caen al suelo y explotan cuando el enemigo se aproxima. Funciona mejor que el lanzacohetes cuando se trata de matar a los enemigos del bando contrario, dado que el grosor de la puerta te protegerá.





3. Disparar a lo lejos en la gran sala donde se encuentra el agujero es a menudo difícil, debido a la amplitud del recinto (que favorece el fuego a discreción). Utiliza el tranquilizante para disparar rápido y desorientar a tu víctima, entonces podrás entrar. O, simplemente, usa la ballesta para obtener muertes rápidas.

4. Los pasadizos más estrechos pero relativamente abiertos son perfectos para lanzar las granadas desde los rincones oscuros. Estate atento al Rastreador e intenta escuchar los ruidos reveladores. Si crees que has esperado demasiado, usa la Mina Plana y retírate.

Lo más

Tipo: Capturar la maleta.
Armas: Explosivos
Especial: Se juega en equipos (en parejas)
¿Por qué?: Al ser un recinto tan espacioso y lleno de lugares abiertos, es perfecto para las cargas explosivas. Mantener a buen recaudo el maletín significará poder contar con un vigilante de confianza experto en granadas.



Ruinas

Los amplios pasadizos y los nichos espeluznantes hacen de las Ruinas el lugar perfecto para volverse majareta. Gótico total.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) Justo en el centro de la Sala de la Nieve, b) y además en la habitación de los tres obeliscos.





Arma 2. a) En el barranco, cerca de la sala con las dos columnas, b) y al ladito del portal de forma hexagonal.





Arma 3. a) En el centro del amplia área amurallada, b) y en la encrucijada del barranco.



Arma 4. a) Sal de la Sala de la Nieve bajo la ventana para francotirador y gira a la izquierda; b) y en el agujero que hay pasada la puerta.

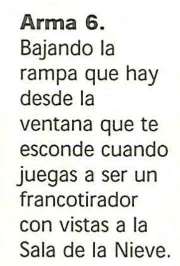


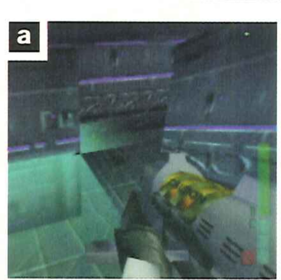


Arma 5. En el pasadizo bajo el techo con dos agujeros rectangulares.



Arma 6. Bajando la rampa que hay desde la ventana que te esconde cuando juegas a ser un francotirador con vistas a la Sala de la Nieve.





La Táctica

1. Cerca de la entrada hexagonal hay un acceso cuadrado a un estrecho pozo de ventilación que conduce hasta un ángulo del pasadizo. Aunque es peligroso, evidentemente este punto te facilita dar en la cabeza a los enemigos. Mejor que te lo reserves para situaciones concretas; así mantendrás al enemigo en un perpetuo estado de alarma.

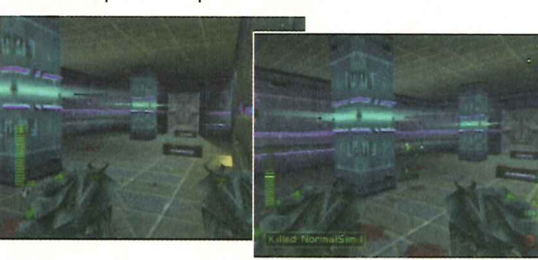


2. Al final del paso a desnivel, refúgiate en el espacio con vistas a un solar inmenso sin cubrir. Éste contiene dos puntos muy provechosos, te lo garantizamos. Si sacas una buena tajada aquí, aférrate rápidamente al muro a la izquierda de la salida para tu propia seguridad.



3. Hay varios agujeros repartidos por las Ruinas, perfectos para lanzar las granadas y huir si se te ataca por la espalda. No obstante, pasa de los tres agujeros rectangulares, pues son muy visibles y los enemigos advertirán una posible emboscada.

4. En la sala que conecta el barranco con la sala de la Nieve, hay un rincón tenebroso perfecto para emboscadas. Mantente junto a la columna y podrás controlar las dos puertas que llevan a la sala. Si no te descubren, podrás disparar a la cabeza.



Lo más

Tipo: Mantén el maletín
Arma: Energía
Especial: Poca luz
¿Por qué?: Ir a la caza del maletín significa que los jugadores se encuentran a menudo. Con las puertas que dan a las Ruinas normalmente atascadas, el fuego continuo asegura que la maleta pase de unas manos a otras cada dos por tres.

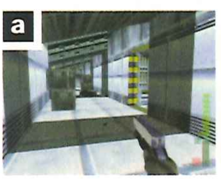


Base

Está repleta de pasadizos estrechos, puentes altos e innumerables espacios cubiertos.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En el pasadizo que hay en el primer piso con tres rampas, b) y en lo alto de la rampa continua del primer piso al segundo.





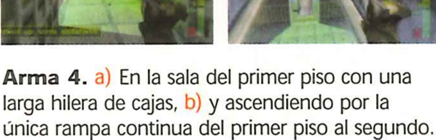
Arma 2. a) En el pasadizo de la primera planta con un puente de cristal encima, b) y en la sala del primer piso con cuatro rampas.



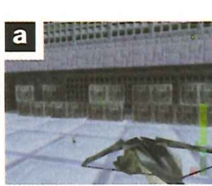


Arma 3. a) En el pasadizo verde del primer piso, b) y en medio del complejo de puentes de cristal en el segundo piso.





Arma 4. a) En la sala del primer piso con una larga hilera de cajas, b) y ascendiendo por la única rampa continua del primer piso al segundo.





Arma 5. En la plataforma de cristal en el primer piso con una hilera de cajas.



Arma 6. En el puente de cristal del segundo piso que une las dos áreas principales.

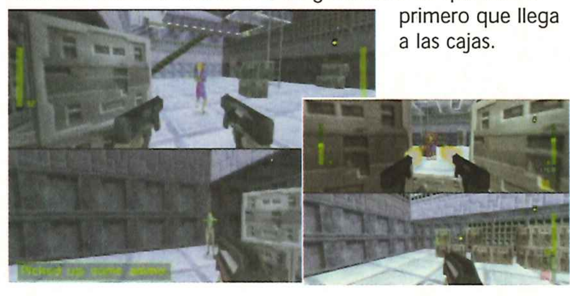


La Táctica



1. El arma número cinco solamente se puede alcanzar localizando la abertura en el puente de cristal de la segunda planta y luego saltando hasta la media escalera sujeta al saliente. Elegid las mejores armas para este tramo; los contendientes harán cualquier cosa para conseguirlas.

2. La larga hilera de cajas deja espacios estrechos entre caja y caja, lo cual es ideal para esconderse. Puedes realizar una buena emboscada desde ahí, asegurándote de que eres el primero que llega a las cajas.





3. En la base de la rampa que te lleva del primer piso al segundo, hay una pequeña alcoba que te permite vislumbrar perfectamente las dos entradas. Refugiarte ahí te proporciona siempre la posibilidad de disparar primero a no ser que los explosivos también se usen en esta partida.

4. Los tiroteos normalmente tienen lugar en la sala bajo el complejo de puentes de cristal del segundo piso. Así que corre a lo largo del puente lanzando granadas a los pobres desgraciados que se encuentran debajo.



Lo más

Tipo: De combate.
Armas: Pistolas corrientes (los jugadores escogen sus favoritas y luego añaden dos más)
Especial: Mata de un tiro.
¿Por qué?: La Base se encuentra muy protegida pero hay varias maneras de aproximarse. Matar de un solo tiro debería llevar la tensión al máximo mientras los jugadores corretean despavoridos de caja en caja.



Edificio G5

Sus niveles repletos de corredores estrechos con pasarelas peligrosas propician las continuas emboscadas.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. Cerca de la pasarela más elevada, no muy lejos del agujero cuadrado en el suelo, b) y en lo alto de la rampa que parte del sótano.





Arma 2. a) En la habitación con el muro con la luz azul, b) y en el balcón junto a la pasarela superior.





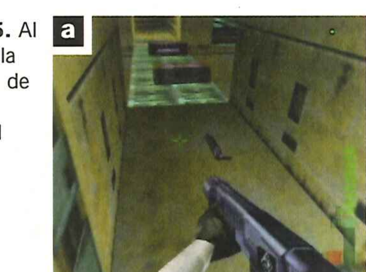
Arma 3. a) Justo en el medio del sótano con dos columnas, b) y en medio de la pasarela junto al balcón.



Arma 4. En la pasarela superior paralela al muro, b) y (con el muro a tu izquierda) en la sala siguiente, atravesando la puerta con repisa.



Arma 5. Al final de la pasarela de arriba, frente al balcón.



Arma 6. En la pasarela azul más cercana al balcón.



La Táctica



1. El balcón es perfecto para francotiradores, pues tiene vistas a las pasarelas. Con un solo tiro puedes mandar al abismo a los enemigos, además de tener munición a porrillo. El problema es que no hay escapatoria en caso de que te sorprendan por detrás, así que mejor que vayas armado hasta los dientes.

2. En el sótano más pequeño hay una trinchera. No es muy recomendable para parapetarse, pues se trata de una posición muy vulnerable, pero mola para emboscar de vez en cuando. Mata, píratelas y vuelve más tarde.

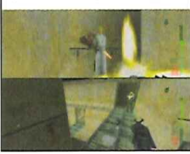


3. Al final de la pasarela del segundo nivel, hay una sala con un hueco muy oscuro bajo un saliente. Hasta con traje de luces sería imposible avistarte. Obviamente, es un sitio ideal para las emboscadas, y cuenta con un par de salidas si las cosas se ponen feas.

4. Los puentes de metal tienen su gracia. Si te encuentras debajo de uno, con la espalda contra la pared, dispara hacia la parte más baja y salta encima. Además de sorprender a los enemigos, te dará la ventaja de la altura.

Lo más

Tipo: Mantén la maleta
Arma: Artillería pesada.
Especial: No hay blanco automático.
¿Por qué?: No soltar la maleta te pondrá en aprietos frente a la artillería pesada en los correrores estrechos del G5; y sin blanco automático, solamente los más flemáticos no caerán presos del pánico.



Villa

Un enrevesado laberinto lleno de escalinatas y callejones que conducen hasta plazoletas y a una pasarela elevada.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En la baldosa verde hundida junto al muro trasero, b) y en el terrazo caqui junto al muro con el borde mordido.





Arma 2. a) En la rampa exterior a la sala verde, b) y atravesando la puerta que hay en el muro, sigue el pasaje hasta la sala siguiente.





Arma 3. a) En la pasarela de madera cerca del muro trasero, b) y en mitad del pasaje con arena verde.





Arma 4. a) Encima de la columna en la plaza marrón, b) y encima de ésta, en la pasarela elevada.





Arma 5. En la habitación verde cerca del portal con rampa.



Arma 6. En la terraza amurallada encima de las baldosas verdes hundidas.

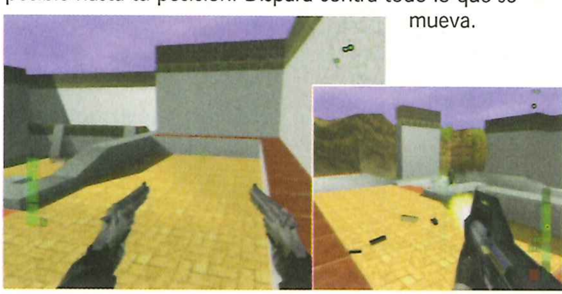


La táctica



1. La plaza con columnas está muy concurrida y si disparas resguardado en las pasarelas inferior o superior puedes conseguir muy buenos resultados. La pasarela inferior te cubre mejor, sobre todo si te colocas en el rincón más alto. Además, es más fácil acertar a los que están abajo.

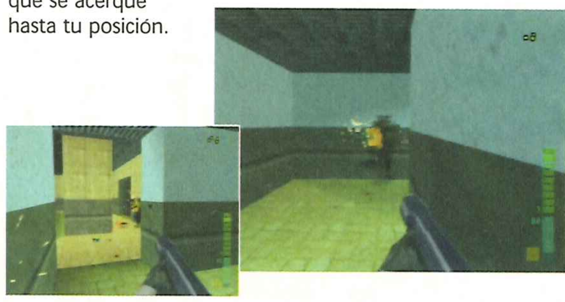
2. Hay un muro no muy alto que lleva al muro roto, al cual puedes subirte. Colócate en la esquina, cerca del muro casi en ruinas (ahora a tu derecha), y sólo habrá un camino posible hasta tu posición. Dispara contra todo lo que se mueva.





3. Cuando te acosen en la pasarela superior, no te limites a saltar al vacío y correr a toda pastilla. Salta, sí, pero hacia el muro. Aterrizarás en la pasarela inferior, pero seguirás por encima del enemigo, que ahora será el perseguido.

4. En una esquina exterior a la habitación verde (no al final de la rampa) hay un lugar perfecto para los poseedores de artillería pesada. Lanza granadas a cualquier desgraciado que se acerque hasta tu posición.



Lo más

Tipo: Captura la maleta.
Armas: Artillería pesada.
Especial: Se juega en equipos, pero nada te permite reconocer a los tuyos.
¿Por qué?: El Pueblo favorece las carreras, ideales para jugar a capturar la maleta; dado que es posible matar a tu compañero, los dedos tiemblan encima del gatillo, sobre todo cuando se usa la artillería pesada.



Área 52

Patios con refugios por aquí y por allí dan paso a pasillos reducidos donde priman las persecuciones.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En el patio con cinco obeliscos, b) y en el pasadizo desde la sala en el área azul hasta la intersección con una ventana.


a


b

Arma 2. a) En la sala de distribución, en el patio circular, b) y en la escalinata del patio con la avenida de obeliscos.


a


b

Arma 3. a) Echa un vistazo al cruce central, b) y a la sala cercada en el área azul.


a

Arma 4. a) En el espacio, que va del patio con los cinco obeliscos a la intersección, b) y entre el puente y el obelisco gigante.


a


b

Arma 5. En el foso cerca del obelisco.


a

Arma 6. En la intersección con un gran ventanal junto al patio con los cinco obeliscos.

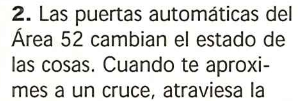

a

La táctica





1. Las torres de guardia invitan a parapetarse, pero mejor que elijas la que está a la izquierda del puente del obelisco. Ahora cada aproximación será desde la distancia y los enemigos son blancos fáciles, pues las ráfagas están restringidas. ¡Cuidado con los lanzacohetes!



2. Las puertas automáticas del Área 52 cambian el estado de las cosas. Cuando te aproximes a un cruce, atraviesa la puerta que tengas ante ti, gira a la izquierda o a la derecha, date la vuelta inmediatamente y agáchate; esto sorprenderá al enemigo, permitiéndote disparar tú primero.



3. La habitación cercada en el área azul parece una trampa mortal pero si se usa con mesura es perfecta para emboscadas. En un rincón junto a una columna, túmbate al máximo. Es muy difícil descubrirte y harás picadillo a cualquiera que se acerque.

4. Los espacios para ir agachado son buenos para hacer de francotirador, pero mejor que uses las armas más potentes, pues el blanco se expone por poco rato. Si dispones de lanzagranadas y lanzacohetes, no esperes a ver bien la presa: dispara con anticipación.



Lo más

Tipo: Combate
Armas: Las de costumbre (incluyendo disfraces)
Especial: Por nada
¿Por qué?: Nada hay más desconcertante que ver cómo un enemigo cercano desaparece del Rastreador. Combina esto con las puertas automáticas y no veas qué ataque de nervios.



Alcantarillas

Un confuso laberinto de pasillos, rampas y pendientes que abarca tres pisos.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En la esquina del pasillo azul que hay en el primer piso, y b) en lo alto de la escalera que conduce al foso central.





Arma 2. a) Junto a la barandilla del foso central, y b) en la rampa amarilla del segundo nivel.





Arma 3. a) En la esquina del pasillo amarillo que hay en el primer piso, y b) junto al muro de cristal del segundo nivel (lejos de la escalera).



Arma 4. a) En el foso central, y b) al final de la rampa del tercer piso.

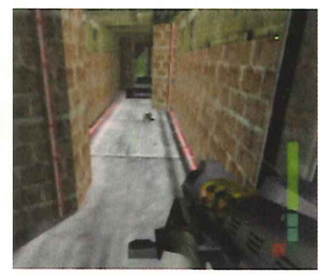




Arma 5. En la pasarela colocada encima del foso central.



Arma 6. Desde el ascensor del segundo piso, sigue el pasillo verde hasta doblar la esquina de ladrillos rojos.

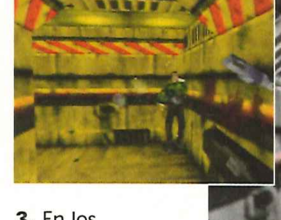


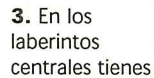
La Táctica



1. Quizá el mejor sitio para colocar Minas de Proximidad en el simulador de combate de *Perfect Dark* sea el foso central de Alcantarillas. Pon una junto a la escalera; quien ose subirla, la bajará "volando" al ratito.

2. Al final de la rampa del tercer nivel hay un agujero que es ideal para emboscadas. Podrás ponerte a salvo si te pegas al borde y, tambaleándote, alcanzas una ruta de escape.





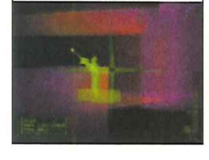
3. En los laberintos centrales tienes muchos agujeros y balcones para avistar a los adversarios. Pero, si prefieres la cautela, no te apartes del perímetro, y ve eliminando a todo aquel que se adentre en los pasillos.

4. Sólo hay un lugar decente en el que apostarse: el hueco del pasillo rojo que no tiene salida. Siempre que no estén activados ni los explosivos ni el FarSight. Con una potente automática incluso podrías acampar allí de por vida, aunque deberías embolsarte la munición de cuanto enemigo mates.



Lo más

Tipo: Rey de la colina
Arma: FarSight
Especial: Equipos
¿Por qué?: Habiendo el arma de visión remota de por medio, solo no durarías mucho. Pero por equipos hay más posibilidades de que al menos uno aguante el tiempo suficiente.



Edificio

Dos pisos repletos de pasillos reducidos y pasarelas serpenteantes.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En la pasarela superior que va hasta la rejilla, y b) en la pasarela encima del espacio situado junto a las cajas.

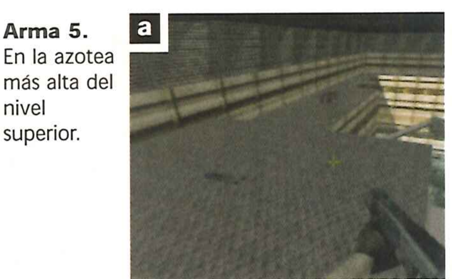




Arma 3. a) En el área con cajas, y b) en lo alto de la pendiente frente a la rampa amarilla. Gira a la izquierda y está junto a la ventana.



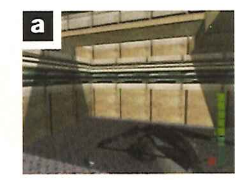

Arma 5. En la azotea más alta del nivel superior.



Arma 2. a) En el balcón que da al sótano, y b) al final de la rampa, junto a la pequeña ventana que da al puente en V.



Arma 4. a) En la sala del sótano, y b) en el área entre el pasillo rojo y el agua.




Arma 6. En la sala de las columnas.



La Táctica

1. Escalando la rejilla que hay al final de la pasarela más alta, se accede a la azotea del edificio. El rincón más alejado de la rejilla es el sitio más seguro en Edificio, aunque deberás permanecer agachado en él. Aquí dispondrás de mucha munición.

2. Sacarás ventaja de las pasarelas si sabes utilizarlas sabiamente. Al saltar, tira hacia atrás para aterrizar debajo del lugar desde el que saltaste y detrás de tus perseguidores. Asimismo, cuando te pillen bajo una, dirígete corriendo y sin dejar de disparar hacia la parte más baja para poder subirte en ella.



3. El túnel por el que has de andar agachado puede ser un buen punto para tender una emboscada; puesto que ambas salidas van a parar a munición, seguro que habrá mucha circulación enemiga. Ten en cuenta que el extremo que conduce al arma 4 está debajo de una ventana, desde la que podrían volarte los sesos, así que mantente bien oculto.

4. Edificio está lleno de ventanas desde las que ejercer de francotirador, aunque alguien podría sorprenderte por detrás. Quizá la ventana más segura sea la que da al área en la que has de gatear, puesto que dispones de munición. Hay un agujero para escapar y sólo una entrada.



Lo más

Tipo: Rey de la Colina
Arma: Pistolas
Especial: Equipos, 2 minutos, sin marcador de muertes
¿Por qué?: Porque parejas armadas con pistolas intentan mantener el control de la colina durante dos minutos en el intrincado nivel de Edificio. Y como no hay un marcador de muertes, se puede conseguir.



Barranco

Enorme, abierto, y extensible. En la mayoría de las áreas estarás a tiro, así que si decides quedarte quieto es que estás como un cencerro.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En el pasillo inferior de color rojo, y b) en la plataforma que hay fuera del pasillo superior de color rojo.


a


b

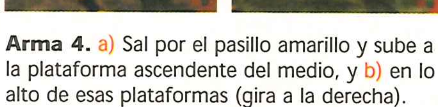
Arma 2. a) En la rampa inferior del pasillo amarillo, y b) también en lo alto del pasillo amarillo.


a


b

Arma 3. a) En la sala entre los pasillos rojos, y b) junto a tres cajas, cerca de la barandilla de madera.


a


b

Arma 4. a) Sal por el pasillo amarillo y sube a la plataforma ascendente del medio, y b) en lo alto de esas plataformas (gira a la derecha).


a


b

Arma 5. Casi al fondo del pasillo amarillo.



Arma 6. En la plataforma encima de la salida superior del pasillo amarillo.



La Táctica



1. Si quisieras apostarte en algún sitio, sólo hay uno que resulte aconsejable. Quédate cerca de la barandilla de madera, mueve las cajas para levantar una barricada en el rincón y escóndete agachado tras ella. Desde aquí divisas el único acceso (enfrente), tienes munición y estás situado al lado de un sitio de regeneración.

2. El rellano más alto de la plataforma elevadora es el mejor punto para ejercer de francotirador. Se puede acceder a ella por detrás, pero el radar detectará a cualquier intruso. Dominas varias áreas y quien intente alcanzar la plataforma elevadora, una de dos: o es muy bueno o es un imbécil.





3. Recuerda que también puedes disparar a través de los puentes metálicos de color rojo, pues Barranco está hasta los topes de ellos. Si te encuentras en lo alto de la plataforma elevadora y te persiguen, no lo pienses más: salta. Igualmente, tendrás que hacer lo mismo para bajarte.

4. Desde lo alto de los dos pasillos principales que suben, puedes lanzarte hasta la base. En vez de seguir pasillo abajo, donde la precisión es difícil, salta a la salida inferior y sorprende a los enemigos, disparándoles a medida que van apareciendo.



Lo más

Tipo: Combate
Arma: Lanzacohetes
Especial: Sin Rastreador
¿Por qué?: Barranco es grande y abierto, por lo que las opciones Lanzacohetes y Sin Rastreador harán que la partida sea fría, mientras que Combate no añade ninguna complicación. El caos explosivo puede reinar durante siglos.

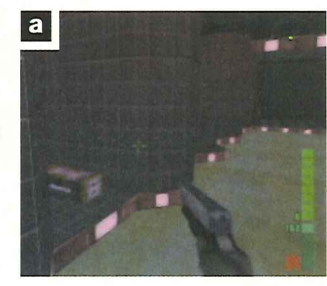


Fortaleza

Es un cubo geométrico gigantesco y de tres niveles con un foso en el centro.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. El arma se esconde dentro de un hueco en las cuatro salas del segundo nivel.



Arma 3. a) En las cuatro salas alargadas del tercer nivel, y b) en el centro de las pasarelas situadas encima del foso central.



Arma 5. En los cuatro balcones que dan al foso central en el tercer nivel.



Arma 2. Al principio de las cuatro rampas del primer piso, que conducen al foso central.



Arma 4. Dentro de un hueco en las cuatro salas del segundo nivel.



Arma 6. Al pie de las cuatro rampas del primer piso, que dan acceso al segundo piso.



La Táctica

1. Fortaleza tiene tres niveles: el último es una arena de forma alargada, el segundo piso es una sala con huecos, y el primer piso contiene una serie de pasillos. Esta pauta se repite cuatro veces hasta conformar un cubo de colores. Así, la munición está en la misma área pero repetida cuatro veces.



2. Quédate en la rampa del primer piso que conduce al foso y colócate de espaldas a la puerta. Puedes disparar a los enemigos que crucen la rampa metálica que tienes encima, y el ruido de la puerta delatará la presencia de quien se acerque por detrás (dispárales hasta que caigan al foso).





3. Los ascensores son una buena área para preparar una emboscada. Para que sea más efectiva, presiona al enemigo desde la parte inferior, así no podrá saltar para escapar. Escondido en el segundo hueco a partir de la base del ascensor, infligirás el máximo daño a la vez que estarás bien protegido.

4. El último nivel es la mejor localización si quieres hacer las veces de francotirador, pues es relativamente segura y controlas la pasarela central. Es más fácil herir a un enemigo inmóvil que al que corre, así que apunta a la puerta hacia la que dirigen sus pasos y abre fuego cuando lleguen a ella.



Lo más

Tipo: Captura el maletín.
Arma: Tres Armas PC, tres Vengadores K7
Especial: Sin marcador de muertes
¿Por qué?: La vigilancia de las Armas PC contra la detección de los Vengadores K7. Debemos obrar con precaución mientras buscamos el maletín por la complicada Fortaleza. A falta de un marcador de muertes, la agonía está en los puntos.



Felicidad

Inspirado en GoldenEye (aunque hay un juego de palabras, porque allí era Facility), Felicidad tiene pasillos estrechos y salas pequeñas en los que librar vibrantes batallas.

¿Dónde está la munición?

Arma 1. a) En lo alto de la escalera, junto a los lavabos, y b) al final del pasillo principal, donde hay la columna.





Arma 2. a) En la sala sin ventanas, fuera del pasillo principal, y b) en la sala con los tubos aplastados.

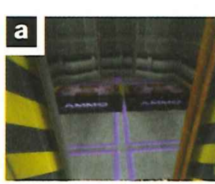




Arma 3. a) En los lavabos, y b) en la sala de las columnas, a la que se llega desde el pasillo "exterior".



Arma 4. a) Por la puerta de madera al final del pasillo gris, y b) en la sala con los tubos sólidos de color azul.





Arma 5. Al pie de la escalera distorsionada.



Arma 6. Al final de todo del pasillo con focos en las paredes.

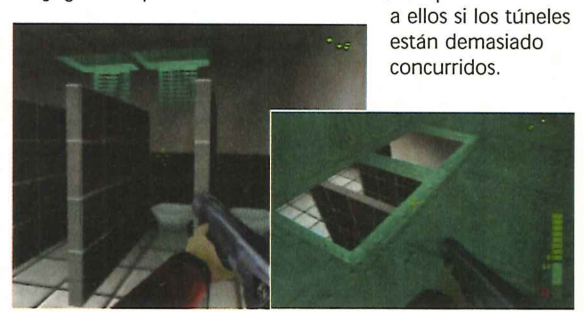


La Táctica



1. Si has seleccionado las Magnum, sus balas podrán atravesar los cristales blindados de Felicidad. Quédate en la sala pequeña que une los dos pasillos principales y espera a que algún desdichado cruce todo confiado una de las puertas.

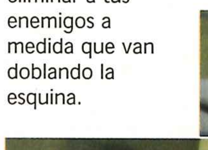
2. A diferencia de *GoldenEye,* puedes meterte *dentro* de los túneles que hay encima de los lavabos, y encontrar una vía de escape extra en la esquina. Sin embargo, la mayoría de los jugadores prefiere utilizar los retretes, así que ve directo a ellos si los túneles están demasiado concurridos.





3. Cuando los colores de los equipos estén desactivados, el cuchitril oscuro situado al final del pasillo principal será el escondite perfecto (el lugar ideal para acabar con los jugadores avariciosos que van a por la munición escondida cerca de la columna de enfrente).

4. Saca provecho de las alturas. Quédate en el balcón que hay cerca de la escalera y dispara a las piernas de los jugadores antes de que se percaten de tu presencia, o también puedes ocultarte en el rellano a media escalera y eliminar a tus enemigos a medida que van doblando la esquina.





Lo más

Tipo: Rey de la Colina
Arma: Automáticas
Especial: 30 segundos
¿Por qué?: Felicidad es un nivel muy apropiado para una partida de este tipo, debido a que las áreas pequeñas son difíciles de vigilar, especialmente en 30 segundos. Es un placer ver cómo los jugadores se abalanzan hacia ti, amenazantes, con armas como la AR34 entre las manos.



Supérate a ti mismo ...

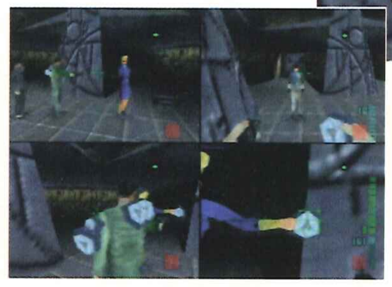
¿Crees que dominas Perfect Dark a la perfección? Mejor, así no te acobardarás.

Combinando un complejo modelo de física y algunas de las mejores armas jamás creadas, *Perfect Dark* está a punto de caramelo para los desafíos de Games World. Hemos reunido doce de nuestros favoritos, tanto para las partidas multijugador como la de un solo jugador, y con ellos podrás medir tus habilidades *pefectdarkianas*.

Cuando acabes el modo para un jugador, después de haber acumulado varias miles de muertes en el Simulador de Combate, aún podrás sacar más jugo a uno de los mejores juegos que te has podido comprar. ¡Este título es una inversión segura!

Bailando con la muerte

Jugadores: 3-4
Armas: Minas remotas, MagSec
Nivel: Cualquiera
Trucos: Ninguno
Objetivo: Este desafío pondrá a prueba vuestra capacidad para asesinar a sangre fría. Reuníos en cualquier sala grande del nivel que esté vacía, y tomad un par de minas cada uno. Luego, desactivad las MagSec y provocad una gran explosión. Contad el número de cuerpos que hacéis estallar. Las muertes que no se produzcan por explosión restarán un punto a vuestro marcador.


Minicarcajada

Jugadores: 1
Armas: Estándar
Nivel: Área 51 - Salida
Trucos: Personajes pequeños
Objetivo: Resulta muy difícil matar al enemigo cuando éste es del tamaño de una chocolatina. Intenta acabar el nivel en dificultad de Agente Secreto, como mínimo, y con más de un 20% de disparos a la cabeza. Si quieres un consejo: dispara a la chaveta de los primeros científicos para incrementar tu precisión, y después de eso evita desperdiciar balas para no estropear el marcador.





El hombre cohete

Jugadores: 1
Armas: Estándar
Nivel: La venganza de Mr. Blonde
Trucos: Cohetes enemigos
Objetivo: Sencillamente (tan sencillo como eso), termina el nivel en dificultad de Agente Secreto. Los lanzacohetes que llevan los guardias de dataDyne podrían liquidar la partida en un santiamén, así que pilla uno por tu cuenta cuanto antes. El estallido de los cohetes atraerá a hordas de enemigos. Busca un área solitaria y elimínales desde una distancia prudencial.



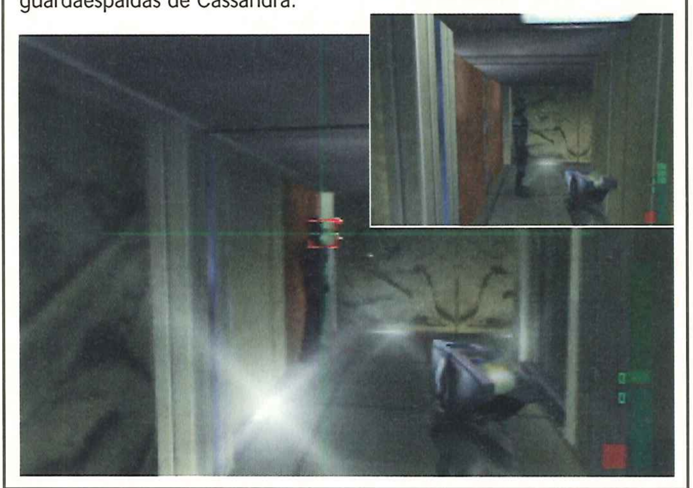



Arrasando

Jugadores: 1
Armas: Arma Psicosis
Nivel: Central dataDyne: Extracción
Trucos: Arma Psicosis, Escudo de Jo
Objetivo: Transformar a un grupo de guardias en asesinos psicópatas y acabar el nivel en dificultad de Agente sin matar a nadie. Tendrás que mantener a salvo a tus matones cuando éstos se vean envueltos en tiroteos; intenta repeler el fuego enemigo, corriendo y disparando unos cuantos tiros. Esto es especialmente importante cuando se trata de los guardaespaldas de Cassandra.







Mira al pajarito

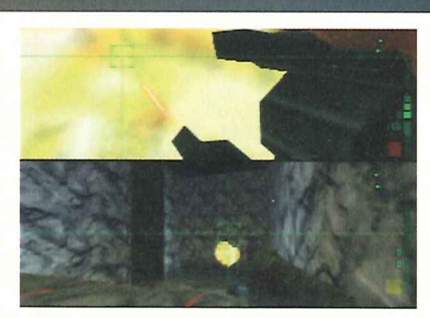
Jugadores: 1
Armas: Estándar
Nivel: La venganza de Mr. Blonde
Trucos: Ninguno
Objetivo: Causa la mayor devastación posible con tu BombSpy. Atrae a un grupo de guardias hacia lo alto de la escalera del vestíbulo principal y contempla la destrucción a través del muro de cristal situado detrás de ti. Ponte de cara al muro de cristal antes de soltar la BombSpy, o de lo contrario te perderás el espectáculo. Tres es nuestro récord.

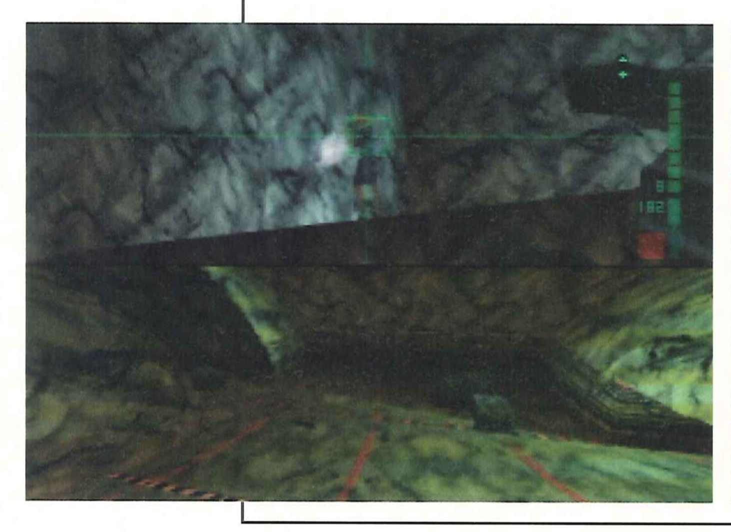


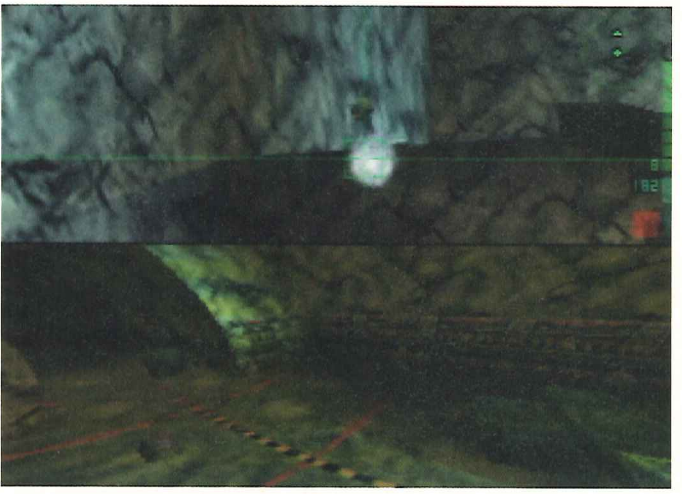


6. Campo de tiro

Jugadores: 2-4
Armas: Slayer, Rifle Fr., RC-P120
Nivel: Barranco
Trucos: Ninguno
Objetivo: ¿Eres capaz de acertar a un misil? Prueba tu puntería con este increíble desafío. Un jugador debe quedarse en un área abierta de Barranco y activar un Slayer. Debe utilizar el botón R para que la trayectoria sea más lenta, y dirigir el misil de forma que vuele en círculo alrededor de su cuerpo. Los otros jugadores intentarán darle. Gana más puntos quien consiga hacerlo con el rifle de francotirador.



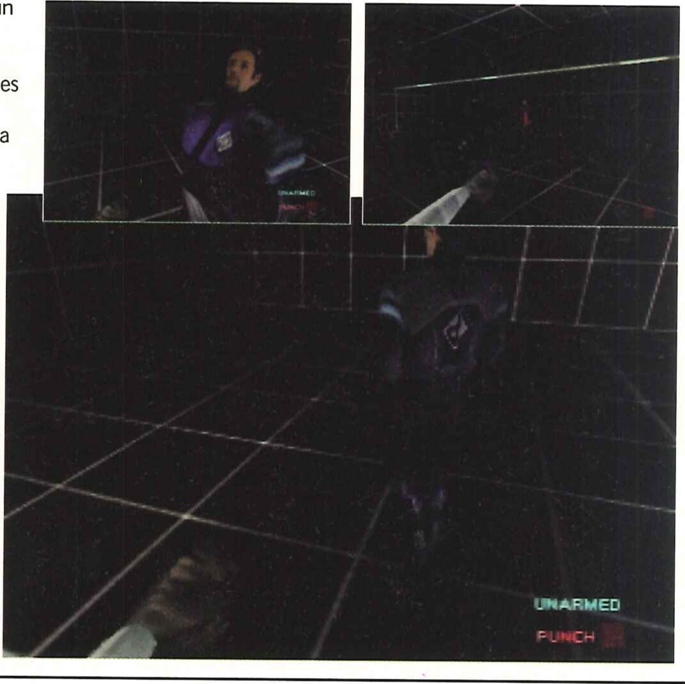




7. Puñetazos al amanecer

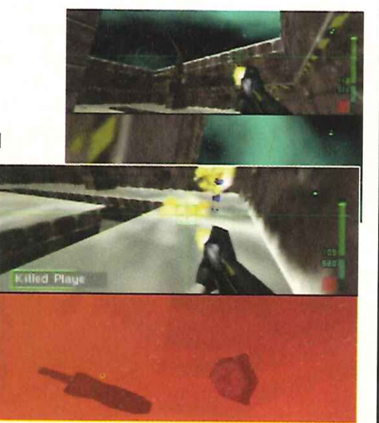
Jugadores: 1
Armas: Ninguna
Nivel: El duelo
Trucos: Ninguno
Objetivos: Vence a los tres rivales (el guardia de dataDyne, Jonathan y Trent Easton) sin disparar un solo tiro. Seleccionando Desarmado como ataque estándar, no tendrás ningún problema en contener a los dos primeros; es más, ni les va a dar tiempo de apretar el gatillo. Trent es un poco más duro, así que te permitimos utilizar el Culatazo para meterlo en cintura.

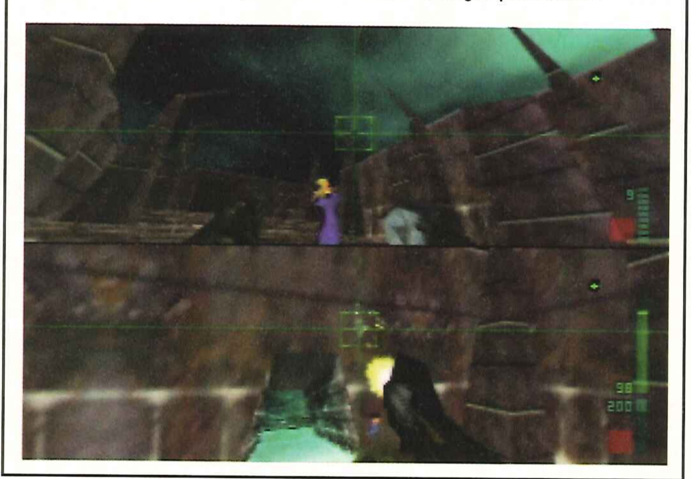




8. Tiro al plato

Jugadores: 2-4
Armas: Minas remotas, Reforzador
Nivel: Área 52
Trucos: Ninguno
Objetivos: Es una variación del popular modo multijugador de *GoldenEye*. Dirigíos a una de las áreas exteriores y disfrutad de una sesión de tiro al plato. O tiro a la mina, para ser más exactos. Un jugador (tú mismo, por ejemplo) es el tirador mientras que los demás lanzan minas al aire. Intenta abatirlas antes de que toquen el suelo. Cada jugador dispone de dos minutos, además de un Reforzador, para tratar de sacar la mejor puntuación.





9. De caza

Jugadores: 2-4, además de los personajes de simulación
Armas: Escopeta
Nivel: Alcantarillas
Trucos: Ninguno
Objetivos: Formad dos equipos; uno compuesto por dos o cuatro jugadores humanos, y otro por el máximo de SimCobardes que podáis escoger. El objetivo es acumular tantas muertes como os sea posible en cinco minutos. Perseguid a esos cobardes por los pasillos sinuosos de Alcantarillas; no tengáis ningún miramiento con ellos, porque no son más que bichos inmundos. De paso, echad una miradita a Alamo.





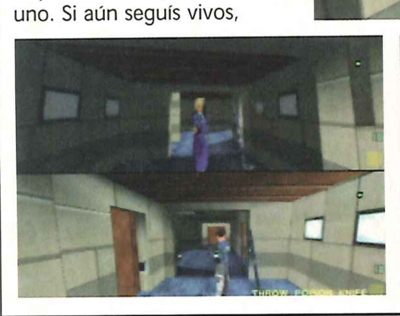


Perfect Dark

Duelo

Jugadores: 2
Armas: Magnum DY357, Cuchillo de combate
Nivel: Felicidad
Trucos: Mata de un Tiro
Objetivo: Empuñad una Magnum y dirigíos hacia el pasillo largo que hay junto a la sala de envasado. Con el modo de disparo automático desactivado, id cada uno a un extremo del pasillo para batirse en duelo a la vieja usanza. Daos la espalda, contad hasta tres, volveos y disparad. Un disparo cada uno. Si aún seguís vivos, cambiad la pistola por los cuchillos, avanzad hasta el centro del pasillo y resolved vuestras diferencias a navajazos.

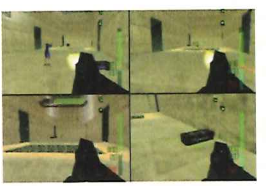


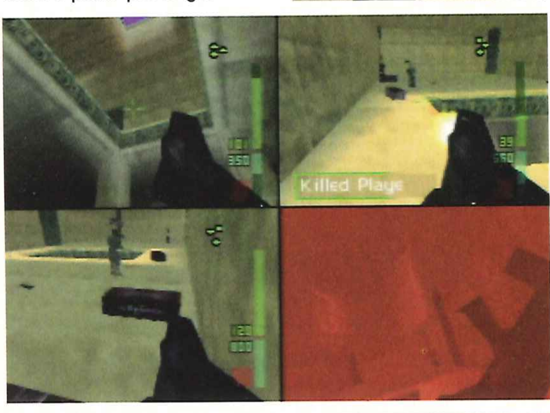




Copa del mundo 2023

Jugadores: 4
Armas: RC-P120
Nivel: Templo
Trucos: Ninguno
Objetivo: Vais a jugar un partido de fútbol muy especial. Formad dos equipos e id al área central de arriba. La caja de munición actuará de balón y la RC-P120 de pie derecho. Para marcar un gol, la caja de munición deberá pasar por la gran brecha que hay en el suelo. Fijad un límite de tiempo razonable, o competid para ver cuál es el primer equipo que marca tres goles seguidos.

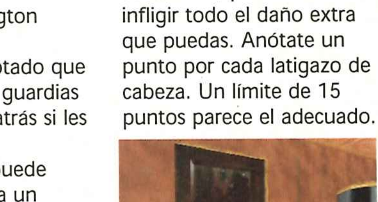






Los postres

Jugadores: 1
Armas: Estándar
Nivel: Villa Carrington
Trucos: Ninguno
Objetivo: ¿Has notado que las cabezas de los guardias se mueven hacia atrás si les aciertas en plena animación? Esto puede servir de base para un desafío muy sencillo. Juega el nivel como de costumbre, pero intenta infligir todo el daño extra que puedas. Anótate un punto por cada latigazo de cabeza. Un límite de 15 puntos parece el adecuado.





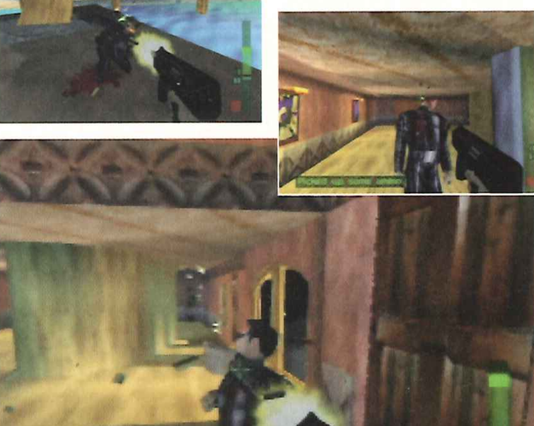


Tabla de trucos

En esta tabla están incluidos todos los trucos que necesitas. Su uso es muy simple: en la columna de la izquierda tienes el truco, en la central el nivel y en la derecha lo que has de hacer para conseguir dicho truco. Simple.

DIVERTIDOS			
Modo DK	Chicago: Sigilo	Completar	Todos 40
Juega como Elvis	Área 51: Rescate	7:59	Perfecto 51
Animación lenta Un jugador	Laboratiorio Datadyne: Investigación	Completar	Todos 31
Personajes enanos	Área 51: Infiltración	Completar	Todos 46
Jo enana	Edificio G5: Reconocimiento	Completar	Todos 43
Sólo cabecillas de equipo	Base Aérea: Espionaje	Completar	Todos 55
JUGABILIDAD			
Sistema de ocultación	Edificio G5: Reconocimiento	1:40	Todos 45
Lanzacohetes enemigos	Pelagic II: Exploración	Completar	Todos 64
Escudos enemigos	Instituto Carrington: Defensa	Completar	Todos 70
Invencible	Área 51: Rescate	3:50	Agente 54
Jo escudo	Mar Profundo: Anular amenaza	Completar	Todos 67
Las reglas del marqués de Queensbury	Central Datadyne: Deserción	1:30	Especial 30
Oscuridad Perfecta	Lugar del impacto: Confrontación	Completar	Todos 61
Súper escudo	Instituto Carrington: Defensa	1:45	Agente 72
ARMAS PARA JOANNA EN MODO SOLO			
FarSight	Mar Profundo: Anular amenaza	7:27	Perfecto 69
Arma PC	Air Force One: Antiterrorismo	Completar	Todos 58
Phoenix	Nave de ataque: Asalto	Completar	Todos 73
Pistola Psicosis	Chicago: Sigilo	2:00	Perfecto 42
Lanzacohetes	Central Datadyne: Extracción	Completar	Todos 34
Rifle Francotirador	Villa Carrington: Rehén uno	Completar	Todos 40
SuperDragon	Área 51: Rescate	Completar	Todos 52
Magnum de Trent	Lugar del impacto: Confrontación	2:50	Agente 63
ARMAS CLÁSICAS PARA JOANNA EN MODO SOLO			
Todo Carrington	Entrenamiento con armas	Completar	Oro 14
ARMAS			
Todas las pistolas en Solo	Ruinas Skedar: Templo	5:31	Perfecto 79
Vista clásica	Central Datadyne: Deserción	Completar	Todos 28
Puños de huracán	Central Datadyne: Deserción	2:03	Agente 30
R-Tracker	Ruinas Skedar: Templo	Completar	Todos 76
Munición infinita	Pelagic II: Exploración	7:07	Especial 66
Munición infinita para Arma PC	Air Force One: Antiterrorismo	3:55	Perfecto 60
Munición infinita sin recargar	Base Aérea: Espionaje	3:11	Especial 57
Escáner de Rayos X	Área 51: Rescate	Completar	Todos 49
COMPAÑEROS DE GUERRA			
Alien	Nave de ataque: Asalto	5:17	Especial 75
Dispara y corre	Villa Carrington: Rehén uno	2:30	Especial 39
Hotshot	Área 51: Infiltración	5:00	Especial 48
Púgil	Central Datadyne: Investigación	6:30	Perfecto 33
Velvet Dark	Siempre accesible	-	-



CENTRO MAIL

www.centromail.es



AHÓRRATE 500 pts. AL COMPRAR ESTOS JUEGOS EN Centro MAIL

PERFECT DARK



PERFECT DARK



POKÉMON STADIUM



POKÉMON AMARILLO



TUROK 3



TUROK 3



A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

- Rellena y presenta este cupón en tu Centro MAIL más cercano.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanoslo a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F • 28031 Madrid.** Te haremos llegar tu pedido por transporte urgente.

  Gastos de envío: España Peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

CUPÓN DE DESCUENTO *para los artículos detallados a continuación.*

○ **PERFECT DARK**	Nintendo 64	~~10.490~~	9.990
○ **POKÉMON STADIUM**	Nintendo 64	~~12.490~~	11.990
○ **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION**	Nintendo 64	~~9.490~~	8.990
○ **PERFECT DARK**	Game Boy	~~6.490~~	5.990
○ **POKÉMON AMARILLO**	Game Boy	~~5.490~~	4.990
○ **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION**	Game Boy	~~5.490~~	4.990

Pedido realizado por:

Nombre: ______________________ Apellidos ______________________

Dirección: ______________________

Ciudad: ______________________ C.P. ______________________

Provincia: ______________________ Tf.: ______________________

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______________________ E-mail ______________________

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato llama a nuestro **Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19**, o escribe una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31-10-2000. PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTROS DESCUENTOS U OFERTAS.



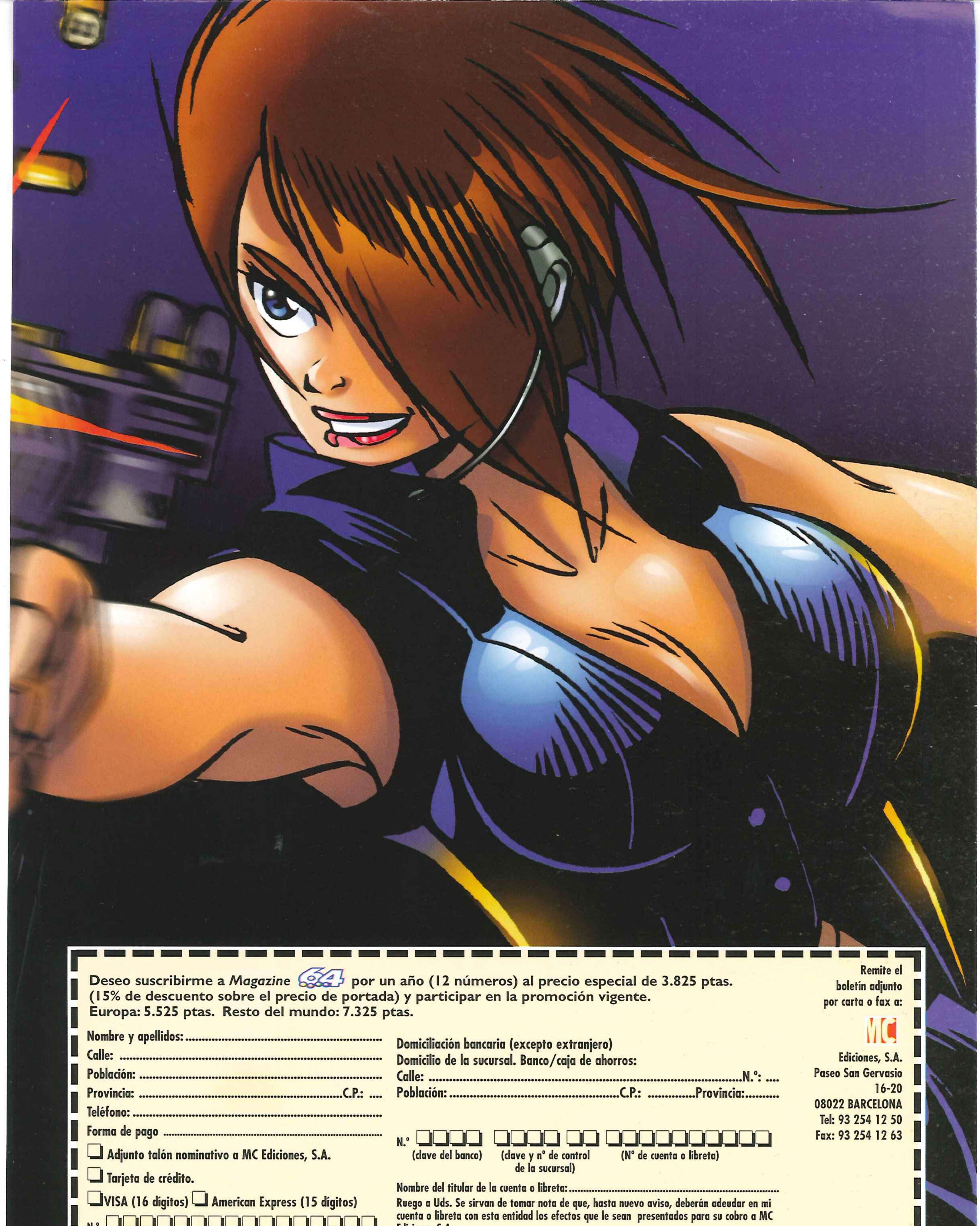
64 MAGAZINE

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO

TIENES RAZÓN, NO SOMOS LA ÚNICA REVISTA QUE, MES TRAS MES, PUBLICA EXTENSAS REVIEWS DE LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS DE N64 Y GB, JUNTO CON FANTÁSTICAS GUÍAS DE LOS MEJORES CARTUCHOS. TAMPOCO NOS DISTINGUIMOS DE LA COMPETENCIA TRAYÉNDOTE LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS SOBRE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN, O FASCINANTES REPORTAJES SOBRE EL MUNDO NINTENDO.

LO QUE CONVIERTE A *MAGAZINE 64* EN UNA REVISTA ÚNICA ES EL HISTORIAL DELICTIVO DE TODOS LOS MIEMBROS DE LA REDACCIÓN, DESDE EL DIRECTOR HASTA LA MANOLI, RECEPCIONISTA... Y TRAFICANTE DE ARMAS EN SUS HORAS LIBRES. ENORMES CICATRICES SURCAN NUESTROS ROSTROS Y EN NUESTRAS RETINAS ESTÁN IMPRESOS LOS MÁS HORRIBLES CRÍMENES. POR ESO, CADA VEZ QUE EL REDACTOR JEFE DICE: "VENGA, QUE UNA MANO INOCENTE ESCOJA LAS SUSCRIPCIONES GANADORAS DE ESTE MES", LA REDACCIÓN ENTERA ESTALLA EN DIABÓLICAS CARCAJADAS.

ME HE DECIDIDO A REVELAR ESTOS HECHOS TRAS DESCUBRIR QUE EL DIRE LLEVA MESES EXTORSIONANDO A MI ABUELA Y LAS DE OTROS REDACTORES, OBLIGÁNDOLAS A ENTREGARLE SUS PENSIONES DE VIUDEDAD . ¡AHORA ENTIENDO POR QUÉ LA VIEJA NO ME QUERÍA DAR NADA PARA EL BINGO! SE LO HE CONTADO TODO AL INSPECTOR CARABAÑO, QUIEN ME HA PROMETIDO INMUNIDAD TOTAL Y PROTECCIÓN LAS 24 HORAS SI TESTIFICO CONTRA MIS COMPAÑEROS. BUENO, AHORA DEBO IRME, PUES HE OÍDO UN RUIDITO QUE ¡¡AAARGHHH!!



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas.
(15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

